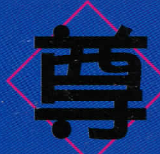


HKABC ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年3月13日
70
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
攻略有條理
《慟哭》
《PROJECT V6》
《Xenogears》
《BURNING RANGER》
隨書附送兩大附錄
業務機戰隊EX
SS《白魔女 另一個英雄傳説》
詳盡攻略本
每本港幣35元
新作驚天地
PlayStation
《武藏傳》
《鐵拳3》
《PARASITE EVE》
《心跳回憶・彩之LOVE SONG》
SEGA SATURN
《櫻大戰2》
《美少女雀士AVG》
立体忍者活劇
天誅
Tenchu
© 1998 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

GAME PLAYERS WORLD



遊戲誌尊賣店

尊賣新聞

■旺角店：九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■電話：(852)2391-1067■傳真：(852)2332-0275■電郵：sales@gpw.com.hk
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.
■灣仔店：香港灣仔道188號東方188商場1樓117室
■Shop 117, 1/F, Oriental 188 Shopping Centre, 188 Wan Chai Road, Hong Kong.
■電話：(852)2891-4448 ■傳真：(852)2572-7118 ■網上店：www.gpw.com.hk



喪屍冇有怕
BIOHAZARD 2專用手掣

特價發售

獨特手槍柄式設計，按鍵經過特別安排，令操作變得更輕易。

《心跳回憶》名物
殺人樹熊公仔

HK$480

《心跳回憶》中的抵死樹熊終於變成毛公仔了！環抱的雙臂可以扣在你的手臂上，伴你四處遊玩。

虹野沙希的真情紀錄
虹色之青春
桌面小裝飾

HK$450

《虹色之青春》的紀錄全集，內容包括OP片段、濃縮故事SCREEN SAVER、牆紙集、迷你遊戲等。





Noel ~ La neige
初回限定版

HK$700

圖案碟面設計，隨遊戲附上廣播劇CD一隻。



LIBIDO的抵死資料集
ART WORKS
放課後 FAN CLUB

HK$590

《放課後戀愛俱樂部》的精裝資料集，包括完全攻略、圖畫可愛抵死的問答比賽、用Q版3D人物重新製作的迷你《放課後戀愛俱樂部》。

WIN95遊戲製作工具
2D格鬥創作室

HK$830

一代格鬥遊戲由你創造，從人物到招式到判定任你隨意控制，挑釁、受身、防禦破壞、飛行道具一應俱全。



換領《BIOHAZARD 2追加資料集》？
灣仔一樣**換得到**！
遊戲誌尊賣店灣仔店
經已在**東方188**開幕了！

歡迎郵購各類遊戲、精品！！

由即日起，《遊戲誌尊賣店》增設本地及海外郵購服務。各產品售價請參考廣告內容。如欲訂購廣告以外的其他遊戲精品，歡迎致電本店查詢售價。

郵購條款

- ◆本店有權拒絕顧客的郵購申請
- ◆如所付金額不足，郵購申請將不受理，已付金額將全數退還。
- ◆如所訂購產品經已停產，本店將退還所有已收取款項。
- ◆除非產品本身出現問題，否則售出一概不可退換。

郵購手續123

1.填妥隨列表格，計算應付金額

郵費(以每件產品計算) 本地郵購 HK$25 海外郵購 HK$80

2.付款

A.支票／匯票 抬頭請寫「POLY GENIUS LIMITED」

B.直接過戶 請直接將應付金額存入／匯入以下銀行戶口，並向銀行要求收據。

銀行：恒生銀行HANG SENG BANK
戶口號碼：378-034797-001

3.發出訂單

請將閣下的郵購商品表格郵寄／傳真到本店。使用直接過戶付款的讀者，請連同銀行發出之數據之影印本郵寄／傳真到本店。支票／過戶收據經核實後，產品便會盡速寄到府上。

遊戲誌尊賣店

郵購商品表格

姓名： 年齡：

身份證／護照號碼： 聯絡電話：

地址：

訂購產品名稱	單價	數量	金額
	×		=
	×		=
	×		=
	×		=
郵費(本港HK$25／海外HK$80)	×		=

合計

代客訂講各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。

第 70 號 目錄

ET_MAX[奥斯丁] 扫描制作



遊戲誌 3 周年春茗直擊報道

晚宴實況+社內亂鬥 4

立體忍者活劇

天誅 73

遊戲索引（以遊戲性質及頁數排序）

ACT
BURNING RANGERS 97
NIGHTMARE CREATURE 64
天誅 73

ARPG
武藏傳 12

AVG
ENIGMA 52
EVE THE LOST ONE 68
LAIN 20
美少女雀士 AVG 22
彩之 LOVE SONG 57
最終電車 70
櫻大戰 2 18
歡迎來到 PIA CAPROT 107
慟哭 117

ETC
JUNGLE PARK 72
KONAMI MSX COLLECTION 3 61
NOEL LA NEIGE 11
ROCKEY × HOPPER 2 36
WONDER 3 40

FIG
DESTREGA 20
GUNDAM BATTLE MASTER 2 54
X-MEN VS STREET FIGHTER 46
鐵拳 3 14

RAC
CHORO Q JET RAINBOW WINGS 38
SEGA AGE/POWER DRIFT 59
灣岸 TRIAL 65

RPG
PARASITE EVE 16
WIZARDRY RILGAMIN SEGA 34
XENOGERS 82
Zill O'll 20
仙劍奇俠傳 58

SLG
NECTARIS 42
PRISM COURT 28
PROJECT V6 111
WINNING POST 3 67
尼羅河之明 60
美莎之魔法物語 48
豬遊戲不好嗎 24
機動戰士 基力之野心 56
遊戲研究坊 J LEAGUE 創造職業球會 130

SOC
J-LEAGUE 實況炎之 STRIKER 26

SPT
TEN EIGHTY SNOW BOARDING 44

SRPG
LANGRISSER DRAMATIC EDITION 32
毛利元就 誓之三矢 30
封神演義 20

STG
BATTLE GARREGA 66
STELLAR ASSAULT SS 71
THE HIVE WARS 72

TAB
TOUR PARTY 63
天仙娘娘 劇場版 62

新 GAME 介紹

11 ....NOeL la neige
12 ....武藏傳
14 ....鐵拳 3
16 ....PARASITE EVE
18 ....櫻大戰 2
20 ....光榮新 GAME／LAIN
22 ....美少女雀士 AVG
24 ....豬遊戲不好嗎
26 ....J-LEAGUE 實況炎之 STRIKER
28 ....PRISM COURT
30 ....毛利元就 誓之三矢
32 ....LANGRISSER DRAMATIC EDITION
34 ....WIZARDRY RILGAMIN SEGA
36 ....ROCKEY × HOPPER 2
38 ....CHORO Q JET RAINBOW WINGS
40 ....WONDER 3
42 ....NECTARIS
44 ....TEN EIGHTY SNOW BOARDING
46 ....X-MEN VS STREET FIGHTER
48 ....美莎之魔法物語
52 ....ENIGMA
54 ....GUNDAM BATTLE MASTER 2
56 ....機動戰士高達 基力之野心
57 ....心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.2彩之 LOVE SONG
58 ....仙劍奇俠傳
59 ....SEGA AGE/POWER DRIFT
60 ....尼羅河之明
61 ....KONAMI MSX COLLECTION 3
62 ....天仙娘娘 劇場版
63 ....TOUR PARTY
64 ....NIGHTMARE CREATURE
65 ....灣岸 TRIAL
66 ....BATTLE GARREGA
67 ....WINNING POST 3
68 ....EVE THE LOST ONE
69 ....ACCLAIM 美版遊戲
70 ....最終電車
71 ....STELLAR ASSAULT SS
72 ....THE HIVE WARS/JUNGLE PARK

攻略一族

73 ....天誅
82 ....XENOGERS
97 ....BURNING RANGERS
107 ....歡迎來到 PIA CAPROT
111 ....PROJECT V6
117 ....慟哭

玩家廣場

4 ....春茗 REPORT
6 ....PLAYER CHOICE
123 ....街頭 GAME 霸王
124 ....遊戲漫畫縱橫談
126 ....秘技工場
130 ....遊戲研究坊 J LEAGUE 創造職業球會
132 ....HYPER PC PLAYER
136 ....懊惱 GAME 你教
139 ....電腦遊戲信箱
142 ....遊戲動畫廊
146 ....遊言戲語
147 ....遊戲誌官立小學／黃金書屋
148 ....精武門／徵稿
149 ....新 GAME 時間表
154 ....無責任新 GAME 評壇
162 ....SUCCESS 公司廣告
163 ....海外訂閱
164 ....封底（HYPER PC PLAYER廣告）

賞心樂事

2 ....尊賣新聞
144 ....落街買新野
145 ....GAME MUSIC STATION
160 ....編者話

遊戲誌附錄

業務機戰隊 EX 第 6 期

白魔女～另一個英雄傳說攻略本

隨書附送．不另收費

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、覺羅、怪獸、積奇、非洲
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、TAZ、NASH、覺羅
◆封面設計／SING
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

Happy Birthday

晚宴實況 + 社內亂鬥

■嘉賓們都急不及待地欣賞《HYPER PC PLAYER》

唔經唔覺 CINEASTE INTERNATIONAL LTD 都已經有成三歲仔，真係十分多謝讀者們一直以來的支持。

在三月二日我們公司在君悅酒店舉行週年晚宴，當晚的春茗除了是慶祝本公司成立三週年外，亦是為了《HYPER PC PLAYER》的創刊號而慶祝，可說得是好事成雙。十分感謝很多的嘉賓能夠在百忙抽空參加這次的晚宴，得使晚宴更加熱鬧，在當晚出現的嘉賓有SNK的代表、CAPCOM的代表、蘋果日報的代表及東TOUCH的代表……等等。好了，現在立即為大家送上當晚的盛況！



■人人都很留心看書呢！

■在晚宴中邀請了很多業內的朋友

戰地記者：非洲-JELLY實地報導

戰況激烈，弱肉強食

■眾人都十分關注比賽的戰況

在春茗的當晚舉行了精采的節目，有打機比賽及大抽獎，而且獎金及獎品十分豐富，吸引了我們公司無數高手參加，而筆者亦被捲入這個旋渦之中，造成一個社內亂鬥的局面，有人為了得到豐厚的獎金，亦有人為了釣勝於魚（而筆者是抱着前者的心態參戰，結果落敗了……嗚）。比賽分為兩個階段，首先是從《S.F.III》及《KOF' 97》兩隻遊戲之中，揀選一隻自己較為有信心的去進行初賽，以淘汰賽形式進行。在最後的決賽則以《PUZZLE BUBBLE 3DX》來一決高下，而決賽的參賽者是分別由《S.F.III》及《KOF' 97》的冠軍進行生死戰。當晚的決賽是由尊賣店的阿梁（KOF路線）對着GAME PLUS的飛龍（S.F.III路線），比賽是以三局兩勝的方式來決勝，結果飛龍以直落兩ROUND擊敗對手，成為當晚的優勝者。



■霸王丸正跟日本的嘉賓 互相切磋



■決賽之前相方先禮後兵



■最後之戰展開了！



■當晚的勝利者乃G+的飛龍

美食當前，垂涎欲滴

在抽獎過後，便開始了當晚筆者到場的最終目的，終於有得食啦。雖然抽不到獎品，但是仍有很豐富的一餐啊（唯有靠食物來麻醉自己吧）。不過在吃之前，公司主席汪先生向嘉賓及在場的員工致詞，交代一下公司在將來的發展及計劃，本公司發行的《BIOHAZARD 2攻略全書》是與CAPCOM ASIA合作推出的，開創了香港遊戲雜誌新紀元，亦是唯一與遊戲同步發售的中文攻略本。於致詞後，大家開始享用美食。在眾人都吃得差不多的時候，便開始了一個簡單而隆重的祝酒儀式，在本公司的主席帶領下，眾人都乾杯。



■公司主席汪先生向各位致詞



■大家乾杯！！



■當晚的司儀是做慣司儀的ZAC和我們的保母張小姐

幸運大抽獎，同人唔同命

除了有打機比賽外，當晚亦舉行了大抽獎，獎品也十分豐富（是千真萬確的）。在眾人都未入場之前，負責場地工作的同事預先把一張寫上號碼的紙仔，放在每人的碟子下以作抽獎之用，當到了抽獎的時候，便由司儀宣布出紙仔的用途及其號碼，頓時眾人都議論紛紛，希望中獎者是自己。很多人都能滿載而歸，但是抽不中的也不會兩手空空，因為當晚每一位入場的人都可獲贈《HYPER PC PLAYER》創刊號一本。眼看禮物一份一份的送出，自己的機會愈來愈微了，到了最後一份禮物喇，而結果......唉，心照啦。



■新加入的NASH當晚的收穫也不錯

■這神氣的傢伙便是積奇了



■由畑山先生進行公平的抽獎

■部份的戰利品

■嘩，有相為證，禮物真係「盲晒」嘅喎

合照

在眾人離去之前，趁着這麼齊人便進行了大合照，其實筆者還有很多相的，但是由於大家都不想其靚樣露於人前，所以讀者們都可能會唔夠喉，請大家見諒。噢！差點忘記的便是在當晚，眾人都一洗頹風，十分靚仔and靚女。希望日後還有更多的機會為讀者們報導公司內的消息吧！



■HYPER PC PLAYER編輯部的合照



■幕後功臣ARTIST



■晚宴後各人互相交流



■GAME PLAYER編輯部的合照



■GAME PLUS編輯部的合照

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查
地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

你最喜愛的 PlayStation 遊戲



名次	遊戲	票數	廠商
1ST	BIOHAZARD 2	133票	CAPCOM
2ND	FINAL FANTASY VII	77票	SQUARE
3RD	BIOHAZARD	31票	CAPCOM
4TH	XENOGEARS	30票	SQUARE
5TH	街頭霸王 EX PLUS α	9票	CAPCOM

你最喜愛的街機遊戲



名次	遊戲	票數	廠商
1ST	拳皇97	136票	SNK
2ND	街頭霸王3	76票	CAPCOM
3RD	~幕末浪漫~ 月華之劍士	22票	SNK
4TH	街頭霸王3 2ND IMPACT	15票	CAPCOM
5TH	MARVEL Vs CAPCOM~Clash of Super Heroes~	14票	CAPCOM

你最喜愛的 N64 遊戲



名次	遊戲	票數	廠商
1ST	SUPER MARIO 64	54票	任天堂
2ND	實況足球3	43票	KONAMI
3RD	007金眼睛	25票	任天堂
4TH	MARIO KART 64	21票	任天堂
5TH	NBA IN THE ZONE 98	6票	KONAMI

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	廠商
1ST	鐵拳3	101票	開發度80%	NAMCO
2ND	拳皇97	82票	開發度？%	SNK
3RD	King of Fighter京	22票	開發度？%	SNK
4TH	雙界儀	18票	開發度90%	SQUARE
?	parasite EVE	--	開發度70%	SQUARE



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



名次	遊戲	票數	開發度	廠商
1ST	超級機械人大戰F完結篇	78票	開發度95%	BANPRESTO
2ND	拳皇97	74票	開發度90%	SNK
3RD	BIOHAZARD 2	54票	開發度？%	CAPCOM
4TH	櫻大戰2	36票	開發度？%	SEGA
?	電車GO!	--	開發度50%	TAITO

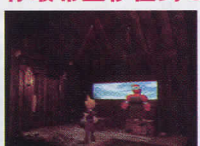


你最希望移植到 PlayStation 的遊戲



名次	遊戲	票數	平台	廠商
1ST	超級機械人大戰F	71票	Sega Saturn	B ANPRESTO
2ND	街頭霸王3	52票	AD	CAPCOM
3RD	櫻大戰	44票	Sega Saturn	SEGA
4TH	Grandia	43票	Sega Saturn	GAME ARTS

你最希望移植到 Sega Saturn 的遊戲



名次	遊戲	票數	平台	廠商
1ST	FINAL FANTASY VII	76票	PlayStation	SQUARE
2ND	街頭霸王3	53票	AD	CAPCOM
3RD	鐵拳3	45票	AD	NAMCO
4TH	街頭霸王3 2ND IMPACT	11票	AD	CAPCOM

你最喜愛的遊戲人物



名次	人物	票數
1ST	八神庵	88票
2ND	KEN	41票
3RD	LEON	40票
4TH	不知火舞	39票
5TH	古蘭特	24票
▼	真宮寺櫻	11票

香港 VS. 日本 — Sega Saturn 人氣榜

你最喜愛的 Sega Saturn 遊戲



名次	遊戲	票數	廠商
1ST	超級機械人大戰F	84票	BANPRESTO
2ND	拳皇96	72票	SNK
3RD	X-MEN Vs Street Fighter	42票	CAPCOM
4TH	Grandia	41票	GAME ARTS
5TH	創造職業球會2	40票	SEGA

Vol.17《電擊 Sega Saturn》讀者人氣榜首5名介紹 3/20



順位	前回	遊戲名	製造商
1	1	櫻大戰	SEGA
2	3	Grandia	GAME ARTS
3	2	超級機械人大戰F	BANPRESTO
4	6	悠久幻想曲	MEDIA WORKS
5	5	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTER CHANNEL

今期獎品

PlayStation 主機 .... 1 名

PlayStation 遊戲

《WIPEOUT XL》........................... 1 名

PlayStation 遊戲

《神聖傳 MEGASEED 復活篇》......... 1 名

《制服》海報 .... 2 名

《慟哭以後》海報 .... 2 名

《灣岸 TRAIL》錄影帶 .... 1 名

《灣岸 TRAIL》墊板 .... 2 名





本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

第 68 期「Player's choice」抽獎得獎名單

PlayStation 主機 1 名

許嘉榮 Z504×××(6)

PlayStation 遊戲

《DAM DAM STROMPLAND》體驗版 1 名

林俊毅 K792×××(0)

《BLUE BREAKER》海報 1 名

吳文洛 Z084×××(9)

《幻想時空》海報 1 名

LAW SZE HON Z521×××(7)

《SENTIMENTAL GRAFFITI》月曆 1 名

ANDY WONG K345×××(A)

《FARLAND SAGA》POSTCARD 5 名

TIMMY KWAN Z329×××(1)
劉建安 Z629×××(8)
LAW CHUN FAI IVAN K452×××(5)
梁子敬 Z520×××(3)
盧志培 Z654×××(6)

特別鳴謝：TECHNICAL GROUP LABORATORY (TGL) 送出五套《FARLAND SAGA》POSTCARD。

第 70 期 PLAYER'S CHOICE 参加表格

截止日期：1998 年 3 月 27 日

姓名：＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1.你最喜愛的PlayStation遊戲（只限已推出的遊戲）
遊戲名稱：＿＿＿＿ ＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿ ＿＿＿＿

2.你最喜愛的Sega Saturn遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿ ＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿ ＿＿＿＿

3.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿ ＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿ ＿＿＿＿

4.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱：＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿

5.你最期待的兩款PlayStation遊戲（只限未推出的PlayStation遊戲）
遊戲名稱：＿＿＿＿ ＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿ ＿＿＿＿

6.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲（只限未推出的Sega Saturn遊戲）
遊戲名稱：＿＿＿＿ ＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿ ＿＿＿＿

7.你最希望移植到PlayStation的遊戲
原著機種：＿＿＿＿ ＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿ ＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿ ＿＿＿＿

8.你最希望移植到Sega Saturn的遊戲
原著機種：＿＿＿＿ ＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿ ＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿ ＿＿＿＿

9.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱：＿＿＿＿ ＿＿＿＿
遊戲名稱：＿＿＿＿ ＿＿＿＿
遊戲生產商：＿＿＿＿ ＿＿＿＿

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。



世嘉在兒童節推出限定版SS

世嘉最近公布在4月4日起，會推出一種半透明的限定版主機，這種機的機身會和早陣子的「COOL PAD」同樣是半透明的黑色，至於隨機付送的手掣，當然也會是「COOL PAD」了；這次透明版SATURN會限量推出3萬部，想換機的人不妨把握這個好機會。(阿三杉淳)



SONY袋裝遊戲機續報

SONY對應PS的袋裝遊戲機公開已經有兩星期以上，而這次我們會集中介紹一些上次介紹時未提到的地方。首先，機體上的畫面是不能像GAMEBOY那樣以液晶濃淡來表現深淺色的，而所用的電池則暫時未有定案，原因是廠商希望找到一枚小巧、能輕易在便利店購入、價錢不太貴、有一定長壽的電池……（看來也不易找）

至於廠商的反應方面，有近8成廠商表示對這新機有興趣、但實際表示一定會替它出GAME的卻只有約1/3的廠商……不知這部機能否繼GAMEBOY之後成為手提機的新潮流？（丁丁君）



超過40間公司已和DURAL簽約？

近來網上新聞組的熱門話題是DURAL的合作公司，而其中更有人列出了「已簽署成DURAL遊戲開發商」的廠商名單，裏面的遊戲生產商超過40間，較著名的有CAPCOM、KONAMI、HUDSON、WARP、ENIX、HUMAN、ATLUS、ARTDINK、TAITO、NEC、NAMCO……看起來好像已包括了所有著名生產商，但實際可信程度有多少呢？最少ARTDINK及NAMCO兩間公司在SATURN時代是完全沒有參與的，這次又會否真的這麼快便決定加入DURAL陣營？

另有又有消息指世嘉不打算在東京遊戲展內展出DURAL，最快也要到5月的E3才會將DURAL展示給一些受邀請的人看，相信到時會有更多關於DURAL的情報公開吧。（丁丁君／阿三）

WARLOCK魔法軍團PS版移植決定！

前一期才剛剛在這裏向大家介紹香港人製作的S.RPG《魔法軍團WARLOCK》會在日本推出WIN 95版，轉眼間又已收到另一個更值得高興的消息——這遊戲將推出PS版本！據有關方面透露，這PS版會在98年底推出，除了全部配音及採用WIN 95版的造型外，還會有新增的版面，待有進一步的消息時，本刊一定會第一時間為大家作介紹的。（丁丁君）

任天堂夏天推出彩色GAMEBOY

繼GAMEBOY CAMERA以及將於4月14日推出的GAMEBOY LIGHT後，任天堂最近又再宣布會於今年夏天推出一部彩色GAMEBOY——不是彩色機身，而是彩色畫面！這次的彩色GAMEBOY預定售價為約9000日圓，最大特點是採用了最新科技「反射式液晶」，這種液晶和過往的「透過式液晶」的不同之處，是利用反射外來光線（約30%）作畫面表示，這不但能減少電池的消耗，亦克服了過往液晶體螢幕不適合戶外使用的缺點(但反過來就不太適合陰暗地方使用了）。

這彩色GAMEBOY所採用的反射式液體是SHARP所開發出來的產品，據資料顯示SHARP曾將2.5吋、4.3吋、6.5吋及8.4吋這4種類型給任天堂參考，但暫時仍未知道任天堂會採用哪種呎吋（相信2.5吋的機會很大），此外這種新型液晶原本有26萬色的表示能力，但變成遊戲機之後的色數就仍未公開。

可以肯定的是這彩色GAMEBOY可對應所有過往的GAMEBOY作品，像SUPER GAMEBOY那樣模擬成彩色畫面，至於給這彩色GAMEBOY專用的軟件則暫時仍在檢討中，不知會否是先看看市場的反應才作下一步的部署？（丁丁君）

新一代NEGCON面世！

當日連同PS主機一起面世的ANALOG控制器NEGCON，經過3年的歲月，雖然面對市面上多種新型的控制器相繼出現，但其獨特的操作性始終令不少玩家情有獨鍾——現在它要以全新面貌和大家見面了，NAMCO將會在4月29日開始推出一種「黑色NEGCON」，除了主色改為黑色外，按掣的材料亦有所改良，提高了操作性，最重要還是價格會從舊NEGCON的4980日圓降低至2980日圓，相當抵玩。（丁丁君）



日本球會迷免費玩特別版

為了記念《創造職業球會2》銷量突破50萬隻，世嘉最近作了一個很創新的嘗試，推出一個《球會2》的特別版本；這特別版的特點是將一些本來很低機會出現的人物故意提高一點，可算是一個簡易版吧，至於換領方法則是在4月30日之前先以明信片向世嘉登記，這樣世嘉便會在3月下旬開始派專人到你府上收下你的《創造職業球會2》換上特別版，這服務只會收取800日圓作手續費，特別版本身是免費的，不過這次換GAME行動只限在日本進行，不知到時香港的球會迷會否有機會一試這特別版呢？（丁丁君）

照相俱樂部大勢已去？

近年藉着「照相俱樂部」而業績大增的ATLUS公司，最近將今年的收益增長大幅降低38%，主要原因是新一代「照相俱樂部SUPER PUIKURA 21」的預定售出台數由6550台降至約900台，外框所用人物的版權費及宣傳費用亦有升無跌。



對於一種在日本已流行了近三年的玩意，熱潮開始下降也是無可厚非，不過這東西在本港似乎仍有發展的餘地，到底往後

對不起！要大家白行了！



真係估唔到原來我哋嘅讀者係咁熱情嘅，筆者在此向大家說一聲：對對對唔住！要咁多位去換取《BIO HAZARD 2》攻略全書追加資料集嘅朋友白等了幾個鐘。原定於三月四日開始在遊戲誌專賣店換取的攻略全書追加資料集，因交通的事故未能依時運到專賣店，搞到百多位讀者在門外苦候了幾個小時，由於人龍太長（排到落樓下喇！陰公____），嚴重影響其他商戶做生意，所以商場管理處要求專賣店先疏散人群，另日再進行換取嘅行動，真係對唔住咁多位換不到追加資料集的讀者們啊！其中有一位讀者係由澳門專程過來，一心想換追加資料集，雖然佢最後都留低咗個回郵公文袋，但係要哩位讀者空手而回實在令人過意不去，對唔住呀！（喬丹）

《BIO HAZARD》又嚟喇！

上期才剛剛講完個《BIO HAZARD》耳筒，今期又有新鮮熱辣嘅《BIO HAZARD》專用手掣，哩個由ASCII出品嘅手掣，最特別嘅地方可算係佢嘅手柄嘅形狀，其右邊手柄就好似個槍柄咁，個R1掣就同個口掣換咗位，只要用手指公按住個R1掣，再用隻食指拉柄上嘅口掣就可以開槍（好似開真槍咁㗎），而其他掣都有啲改動，L1、L2、R1、R2四個掣就喺哂手掣嘅中間，方便睇道具（個手掣係有兩個R1掣㗎）。至於個手掣好唔好用就見仁見智喇，不過佢嘅價錢就唔平，都要成四百多元，但係隨哩個手掣有一樣好得意嘅贈品，就係有三包分別印住紅色、藍色、同綠色藥草嘅茶包，等大家可以一路玩《BIO HAZARD》，一路飲茶嚟補充體力。（--！？）（喬丹）



土炮新產品就嚟有

雖然仲未出街，但係筆者就收到風（消息）話有對應V64嘅GAME BOY同紅白機嘅模擬器，就好似之前嘅街機模擬器一樣，用咗佢就可以喺N64玩到GAME BOY同紅白機嘅遊戲，咁唔知遲吓有冇超任嘅模擬器呢？

另外有聞本港有生產商會推出一特別嘅震動手掣，哩個手掣震動嘅部份係唔喺個手掣裡面嘅，而係拆出嚟戴喺隻手腕度（不禁令人想起無敵三四郎裡的連心銬），實際會係點都仲係未知，如果有進一步嘅消息，再同大家報導啦！（喬丹）

美版亦多捧場客

自從美版《TOMB RAIDER 2》帶起買美版GAME嘅熱潮之後，開始多了舖頭入美版GAME，而捧場客亦大不乏人，之前有舖頭返了一批美版《FINAL FANTASY TACTICS》，亦很快便售清，更有玩者特地把手上的PlayStation改做可以玩到美版GAME添，真係唔到你唔服。（喬丹）





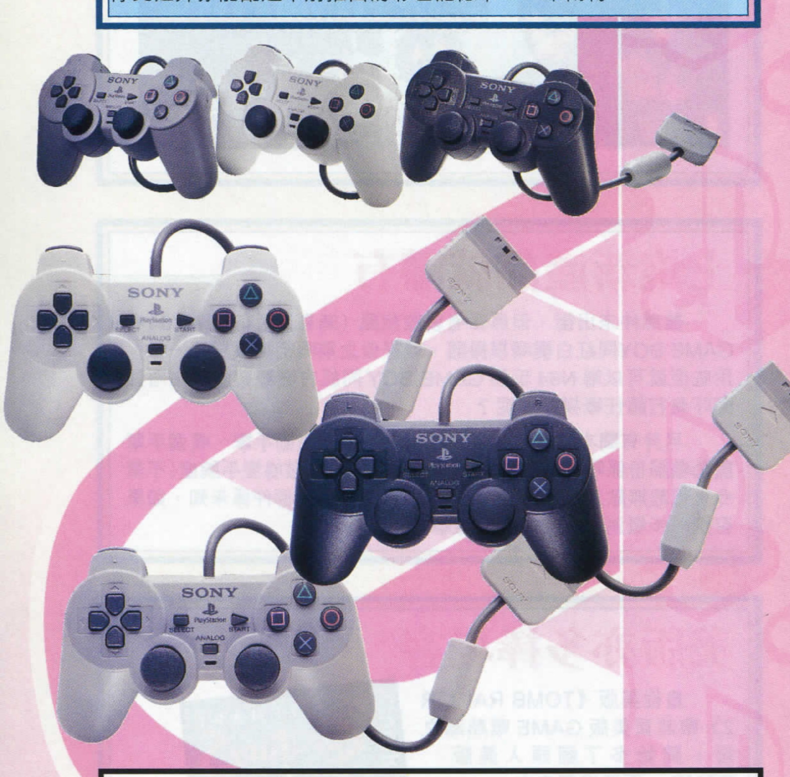
PlayStation 專頁

SQUARE 送禮大行動！

為了慶祝《武士道之刃2》的推出，由3月12日至4月30日，將會舉辦一個名為〝SQUARE CAMPAIGN' 98〞的行動，只要各位讀者在上述的日期內，到尊賣店購買印有SQUARE標誌的遊戲，便會得到一張換領券。而讀者在4月20日後，便能憑換領券到尊賣店換取一本特製的SQUARE遊戲介紹書，名額只限六千名，換完即止，千萬不要錯過。

DUAL SHOCK 彩色化

由3月19日起，SCEH將會推出多個不同顏色的DUAL SHOCK手掣，手掣的顏色有很多種，絕對能適合不同口味的玩者，除此之外亦能配趁早前推出的彩色記憶卡，一舉兩得。



PlayStation PRO SHOP2 月份遊戲銷量排名榜

第一位	BIOHAZARD 2
第二位	XENOGEARS
第三位	TOMB RAIDER 2
第四位	RAGE RACER
第五位	BOMBERMAN WORLD



鐵拳3大陣仗！

為了迎接NAMCO超級格鬥勁作《鐵拳3》推出PlayStation版，《遊戲誌》將會和《遊樂誌》合作推出一套特別限定版人物出招咭，全套20張將分別於第71期《遊戲誌》(10張)、第38期《遊樂誌》(5張)及第39期《遊樂誌》(5張)獨立送出，各期特別版均只限10000本，集齊全套之讀者更可憑三本特別版上之應募券換領精美之神秘禮品。

特別版第71期《遊戲誌》、第38期《遊樂誌》及第39期《遊樂誌》均會採用特製之封面，但售價照舊、絕不加價。

除此之外，SCEH亦會配合《鐵拳3》的推出，舉辦一次《鐵拳3盟主大獎(暫名)》，暫定日期為5月3日、而地點則是旺角新世紀廣場(即旺角火車站)。

作為鐵拳3連環大攻勢的第一炮，SCEH送了一批鐵拳人物鎖匙扣來給《遊戲誌》的讀者，各位只要回答以下一個簡單的問題，然後把答案連同個人資料在表格上填妥，寄來參加抽獎便可，信封面請註明「遊戲誌PS專頁送鐵拳禮品」，得獎者可獲得鐵拳人物鎖匙扣一個，數量有限，送完即止。(地址請參閱目錄頁)

截止日期：3月27日

公布日期：4月10日(第72期《遊戲誌》)

「鐵拳3」抽獎參加表格

問題：《鐵拳3》是由哪一間遊戲生產商開發的？

答案：______

姓名：______

年齡：______ 性別：______

聯絡電話：______

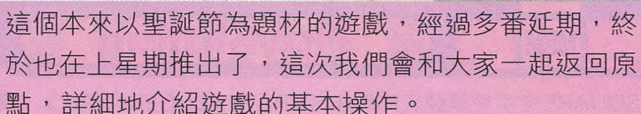
地址：______

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。



NOeL ~la neige ~

ETC 製造商：PIONEER LDC 價格：港幣442元
容量：CD-ROM×2 記憶：1 BLOCKS
MEM
PlayStation


這個本來以聖誕節為題材的遊戲，經過多番延期，終於也在上星期推出了，這次我們會和大家一起返回原點，詳細地介紹遊戲的基本操作。





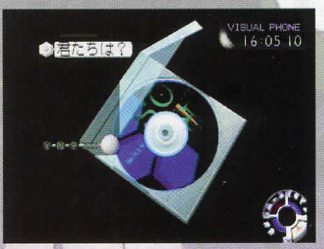
以對話球與女主角進行溝通

當成功找到幾位女主角後，便可以開始和她暢談一會，但有時候她們或許正在忙着其他事情，遇上這種情況便最好不要勉強，反正還有下次機會吧；在對話之中，你唯一能與她們溝通的方法是使用一種稱為「對話球」的東西，每個對話球代表着一個話題，除了一些綠色的話題球是三人共通的之外，柚實會使用白色的話題球、千紗都紅色、而涼則是藍色的。

但雖然如此，話題球亦並非隨時可以使用的，當對方談球適當的話題時，相應的話題球便會亮起，你要在短短的數秒之內決定以怎樣的語氣來回應她，按○掣表示肯定、×掣表示否定、□掣則代表無意見。

當對話結束後，有時會儲大了大堆沒有使用的話題球；為免阻着畫面，你可使用BALL DELETE來將沒有用的話題球逐一除去。





一切由接上V-PHONE開始

想找女孩子的話，首先要選擇RTOS畫面（REAL TIME OPERATION SYSTEM）上的V-PHONE，這樣便會出現一個有着三名女主角的六面體，以上下決定了所找的人是誰後，你可再用左右來選擇打電話到她家中（V）或是打她的手提電話（P），但對方可不會24小時在等候着你的電話，若你在不適當的時間打來，便只會聽到一段電話錄音，這時你便要再選另一個時間來打電話給她了。





自行調整視像電話畫面

有時候，你或許會覺得畫面上的資料阻礙着女主角們和你的對話，這時你可利用START＋方向掣來自行開關各種資料性的畫面，這樣便可設計一個最適合自己的畫面來玩了。



系統部分的開啟、消除
START＋下
對話池的開啟、消除
START＋右
選擇表示日期或時間
START＋左





BRAVE FENCER 武藏傳

SQUARE ARPG 新作登場

TEXT：KOTARO　© SQUARE　以上畫面仍屬開發中

ARPG　製造商：SQUARE　發售日：夏季預定
價格：未定　容量：CD-ROM
MEM　記憶：BLOCK數未定　對應DUAL SHOCK
PlayStation

繼《FINAL FANTASY》、《SaGa》、《聖劍伝説》等系列後，SQUARE今年年頭發表的新作《BRAVE FENCER武藏伝》，是SQUARE新系列的第一作，以動作角色扮演的形式表現，雖然會令人聯想到與該廠商另一系列《聖劍伝説》同為動作角色扮演的遊戲，但此遊戲最特別的地方就是更側重異風格的表現。此外據開發者透露，遊戲的開發進度已達至65%的最終階段，距推出亦指日可待，相信絕對是SQUARE今年仲夏的重頭作品。然而今次我們會主要介紹當中特色及內容，若更想知道遊戲再進一步的最新情報，就敬請留意下期東京遊戲展．春的介紹吧！






何為「BRAVE FENCER」呢？

據從第五開發部B TEAM DIRECTOR吉本陽一先生口中得悉，《武藏伝》為表達比《聖劍伝説》更重視動作元素的效果，所以在遊戲標題上加入「BRAVE FENCER」（勇敢的劍士與雕刻）為系列名稱，表示只要勇往直前路便無人能擋，表示主角武藏四處流浪鋤強扶弱的奇天烈式冒險活劇。此外亦透露「BRAVE FENCER」系列下一個作品，説不定會是《小次郎伝》或《勝海舟伝》，《遊戲誌》的讀者們，你們喜歡哪一個人物呢？




遊戲特色

遊戲是由SQUARE副社長坂口博信擔當制作總指揮一職，此子亦曾擔任過《FINAL FANTASY》系列等遊戲，成積有目共睹，而人物設計則採用《FINAL FANTASY VII》與《PARASITE EVE》的CHARACTER ILLUSTRATION及DESIGN野村哲也，其人物設計一直獲得不俗的評價，而遊戲基本概念就是新進化系統，以及有趣的動作元素，務求與以往的動作角色扮演遊戲有着一個分水嶺。








赤明的舞台設定

《武藏伝》基本由八個版面所構成，是個和西風潮交集的夢幻舞台之異世界，該處無國藉、無疆界，但卻分開不同的區域，例如古式古鄉的農村，以及充滿中世紀古大陸氣紛的巨人之國等，而且各處均持有現代化的商店，是個既具風格又有獨特氣息的世界。還有，遊戲的冒險舞台變化非常豐富，其中遺跡、塔、癈坑及激流等需要玩者利用跳躍、前衝方能前進的多姿多彩場景也會現於眼前。








赤明的遊戲內容

遊戲以REAL TIME的形式進行，時間隨晝夜而改變，利用特定日子出現EVENT，令冒險世界更為廣闊。主角武藏的基本動作分別為迴避敵人的走和跳，以及利用二刀流擊倒於前面不斷出現的敵人。在展開戰鬥時亦不忘使用各能力的元素，當中有着不同的攻擊劍技和魔法，雖現在所獲得的方法仍然不明，但有一點可以肯定的就是必須於冒險途中修習或取得對手之技。還有，遊戲除了需要玩者有熟練的手腕之外，亦存在不同的解謎元素，要玩者去分辨偽物和陷阱，使動作之餘亦不忘角色扮演的元素。



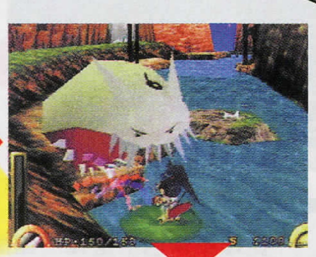


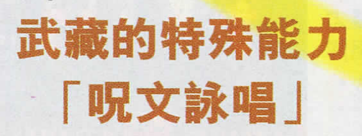



主人公二刀流．武藏

具有武士道氣息的少年主角武藏，右手長刀、左手斬馬刀剛劍，仿彿與《FINAL FANTASY VII》中的CLOUD巧恰地相似。



武藏的特殊能力「呪文詠唱」





TEXT：KOTARO

只要堅信自己、戰鬥從不終止

……陶醉於別具魅力和虛無的戰鬥世界之人們再一次集合，為着一己的野心、存在、慾望、自尊，以及種種錯綜複雜的心情，令他們踏上不歸的「THE KING OF IRONFIST TOURNAMENT 3」比賽上，而大會之門亦由此而開……

到底誰是真正的勝利者？在決戰前的寂靜之世，渾身是膽的鐵拳戰士站立於大地之上。

在64和67期《遊戲誌》中，我們已分別公開了《鐵拳3》裏部份的角色畫面，以及詳細介紹遊戲當中的最新情報，然而今次我們則會詳細介紹遊戲的各種模式，包括新公布的原創模式「TEKKEN FORCE MODE」，以及遊戲中各人物的CG（COMPUTER GRAPHIC）畫面。



＊以上畫面仍屬開發中

公開！PlayStation版的原創模式

在PlayStation版的《鐵拳3》裏，除了保留前作中的五個模式之外，更加入原創的遊戲模式，現在就讓我們公開《鐵拳3》各種模式的最新畫面。

VERSUS MODE





供玩者自由作對戰的專用遊戲模式「VERSUS MODE」，能比ARCADE MODE更自如地設定遊戲來進行對戰，其中以對戰相方體力的HANDICAP設定，令遊戲更着重於平衡性。



■家用版內當然不少得各種對戰中的HANDICAP設定

TEAM BATTLE MODE







■獲勝後能以餘下體力繼續進行戰鬥

從眾多角色中選擇，組成隊伍對戰，使用與前作相同制度，獲勝一方能以餘下的體力進入下一場戰鬥，而同一組隊伍內是不能存在相同的角色。



■能設定組成隊伍的人數

SURVIVAL MODE





與前作相同，從各角色中選擇，在體力耗盡前與CPU角色持續對戰。模式採用單回合制，而對戰後的體力計算形式則與「TEAM BATTLE MODE」想同，非常重修行和競賽意味的模式。

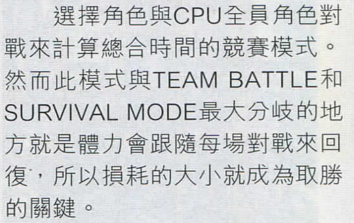


■記錄玩者的最佳成績

TIME ATTACK MODE



■速戰速決是於此模式獲取勝利的最先決條件



■回復體力後進入下一場戰鬥

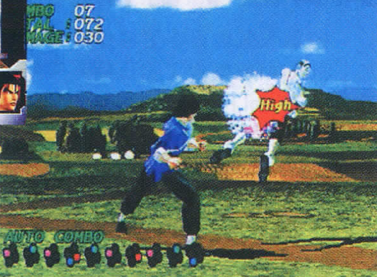
選擇角色與CPU全員角色對戰來計算總合時間的競賽模式。然而此模式與TEAM BATTLE和SURVIVAL MODE最大分歧的地方就是體力會跟隨每場對戰來回復，所以損耗的大小就成為取勝的關鍵。





PRATICE MODE

設定各項技練習的PRATICE MODE與前作同樣健在，至於還有甚麼新元素？這點廠方仍未有公布，但有一點必然可以肯定的就是新元素絕不可少。



■PlayStation版《鐵拳2》中的PRATICE MODE畫面，能隨心所欲地練習十連COMBO

隱藏角色陸續登場！

從現在公開的選人畫面中，除能看見最基本的十名角色外，還存有十一個未知隱藏人物問號，以現在已知業務用街機中的TIME RELEASE角色KUMA & PANDA、GUN-JACK、JULIA CHANG、木人、BRYAN FURY、三島平八、OGRE第一形態、OGRE第二形態，以及原創人物GON合共九個角色，換句話說，遊戲仍有着兩名未知的隱藏角色存在，雖然廠方對於此事並未有所公布，但據說原創隱藏角色與遊戲中的主角風間仁有着關連，至於他們到底是誰？則敬請留意《鐵拳3》日後的續報吧！

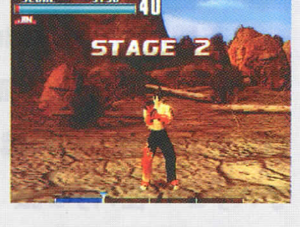


■試試猜想餘下的隱藏人物是誰？

原創的橫向捲軸動作遊戲模式「TEKKEN FORCE MODE」

以原創模式的姿態於PlayStation上登場，從《鐵拳3》內各角色戰士們，以橫向捲軸的動作格鬥形式作戰，隨隨往前進發，將不斷出現的敵人全數擊倒，向鐵拳眾戰鬥為目標。此遊戲模式最大的特點，就是以格鬥中的操作進行，而各角色更有着屬於自己個人的獨立故事背景，至於結局是怎樣？相信絕對令人期待！







■各角色均持有自己的故事進行





■時間和體力消耗殆盡時便算輸，所以要利用擊倒敵人來增加時間的特性





■在TEKKEN FORCE MODE內依然能造出與格鬥模式時同樣的連續技

家用原創的超華麗CG畫面

繼承前作，《鐵拳3》內依然會保留家用原創的開場CG OPENING動畫，以及追加眾角色於故事中的OPENING和ENDING，務求表現鐵拳內壯大的世界觀。



■三島 平八



■NINA



■風間 仁



■PAUL



■FOREST LAW

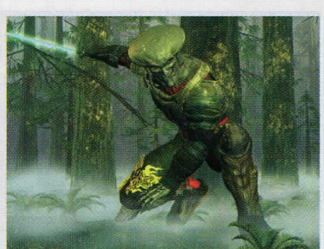


■凌 曉雨



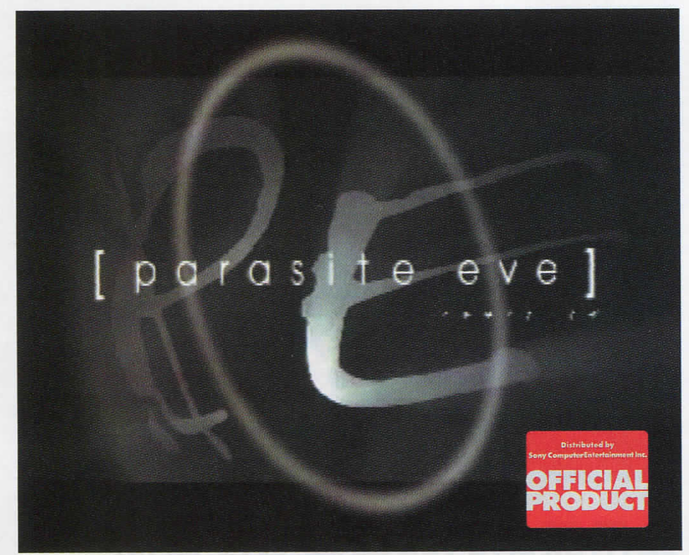


■雷 武龍



■吉光





parasite EVE

美日攜手合作的超級大作！

遊戲改編自日本著名作家瀨名秀明所創作的同名科幻小説，加上SQUARE集合了美日精英來為遊戲進行開發，其中很多都曾參與過《Final Fantasy》遊戲系列的製作。故此，絕對是一隻值得期待的作品。

By: Agent X · Glen

RPG 製造商：SQUARE 發售日：3月29日發售予定
售價：港幣420元 容量：CD-ROM×2
MEM PlayStation

故事簡介

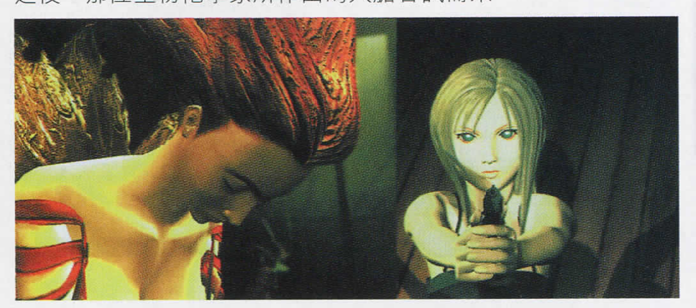
1997 Dec 24, NEW YORK

主角Aya Brea(アヤ・ブレア)為紐約市的警官；今夜正好約了她的男朋友到歌劇院觀賞歌劇。突然間，台上充滿了火焰，而台下的觀眾則四處逃命，情況非常混亂；但台中的女演員卻只懂大笑。Aya心想：「莫非此女子是“鐵血戰士”？」之後，Aya便拔出手鎗，指向那位外表似是人類的女子。

「我的名字叫EVE」女子説。

就這樣，Aya與EVE之戰便由此展開了……

另一方面，當市政府知悉了這一情況之後，便立即下達「避難命令」，以疏散全紐約市的市民來對付EVE的進襲。原本非常熱鬧的紐約市，不消數小時便完全變成了一處鬼域。可是，卻有一位負責研究線粒體(Mitochondria)的日本研究員－前田邦彥仍舊在紐約市內徘徊，而當Aya遇上他後，更從他的口中發現了一個重大的情報：原來數年前在日本某地，亦發生過類似的事，而且出現的原因似乎是由一位生物化學家的妻子，因交通意外而死之後，那位生物化學家所作出的大膽嘗試而來……。



前田邦彥

專攻生物學的日本學者。為了追查數年前日本發生了一件有關Mitochondria(線粒體)的事故，因而遠渡紐約調查，並認識了Aya；在Aya眼中，他絕對是一位只懂研究，而不懂生活的傻瓜。



「Mitochondria」究竟是甚麼？

Mitochondria(線粒體)－又俗稱為“Powerhouses of the cell”(細胞動力之源)，乃因為線粒體主要的作用，是負責提供能源予細胞之用。不過，在EVE體內的線粒體，卻產生了自我的意識，並且欲將所有非線粒體的生命完全消滅。由於那些變異的線粒體，能夠向別生物進行思想控制，以及改變生物的DNA，故此紐約市中的很多動植物，亦因受線粒體的影響而令DNA出現突變，成為了凶殘暴戾的怪物。



■ EVE第2形態。

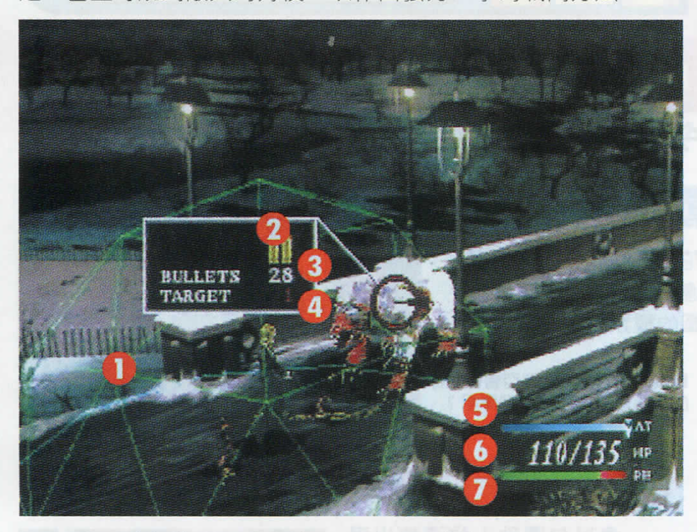


■ EVE第1形態。



戰鬥系統

遊戲將會沿用《FF7》的「REAL TIME」戰鬥模式，並且加以改良，而成為了所謂的「ATB」戰鬥系統(Active Time Battle)。單簡來說，戰鬥中會出現一條名為「AT Bar」的行動計，每當行動計充滿時，玩者便可以進行攻擊。不過，遊戲中亦新加入了武器的攻擊範圍，以及主角在戰鬥中是可以隨時在畫面上移動來作出回避，甚至可繞到敵人的背後，以作出強力一擊的戰鬥方法。



1.武器攻擊範圍，會因應不同武器而作出變化。

2.連射度。每回合攻擊時所能發射的子彈數，圖中便表示一次可射出2發子彈。

3.子彈殘量。

4.Target No.：表示Aya欲攻擊的對象。

5.Active Time Bar(AT Bar)。

6.HP：Aya體力表示。

7.Parasite Energy Bar(PE Bar)。

特殊能力－"PARASITE ENERGY"

正努力對抗EVE的Aya，在戰鬥中似乎亦發現到自己的身體出現了不正常的變化；原來Aya的體內同樣是存在著一些變異的線粒體。當那些線粒體產生了過量的高能源化合物，便會令EVE、受控制的怪物，甚至Aya使出一些超乎想像的力量。

遊戲中設有一條由紅色和綠色所構成的「Parasite Energy Bar」(簡稱：PE Bar)，以表示Aya身體的狀況。當Aya被敵人使出的特殊攻擊所傷害(例如：毒、混亂等)，力紅色部分便會有所增加。當紅色填滿了整條PE Bar時，Aya就會在一定時間內不能活動，直至PE Bar回復過來為止。

當然，在正常情況之下，玩者是可以令Aya使出由"PARASITE ENERGY"所發動的特殊能力，以下將會為大家介紹一些非常有用的特殊能力：

Power1 － HEAL



最多可一次過回復體力30點，所以應該是玩者經常使用的特殊能力，而且更可以在非戰鬥的時候使用。

Power 2 － SCAN



可以探測到敵人體力有多少的特殊能力。

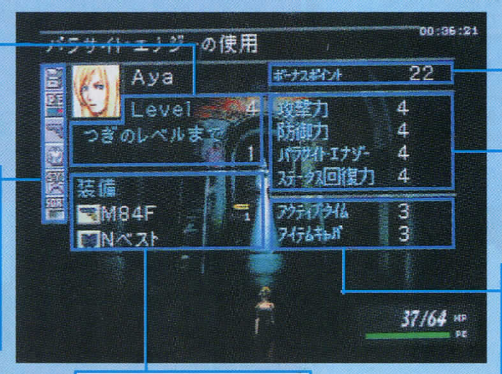
Power 3 － DETOX



能夠在戰鬥或非戰鬥時，發出一綠光將Aya包圍，以消除其身上的毒素，回復到正常的狀態。

LEVEL UP SYSTEM

遊戲中，主角需要在戰鬥中取得一定的經驗值，才能增加自身的攻擊及防禦能力，甚至增加「PE Bar」及「AT Bar」的回復速度。每次戰鬥完畢之後，玩者除了可得到經驗值之外，還會得到一定的「Bonus Point」。惟「Bonus Point」究竟有何作用，至今還是一個謎；不過，照筆者的推測，「Bouns Point」的作用可能是用來增加主角的能力，或者會否是用來換取一些秘密武器呢？



小發現！！

原來《parasite EVE》曾經搬上過銀幕呢……

CAST

三上博史－飾演：永島利明
葉月里緒菜－飾演：永島聖美&EVE
別所哲也－飾演：外科醫生・吉住
中田朋子－飾演：利明助手・佐知子
友情演出：稻垣吾郎、萬田久子
導演：落合正幸
腳本：君塚良一
音樂：久石讓





櫻大戰2～求你別死去～

Text：積奇

SLG MEM
製造商：SEGA 發售日：4月4日
售價：6800日圓
SEGA SATURN

續漸接近發售日，期待已久的櫻大戰2又有新料了！！

之前本刊曾介紹了新人物和部份遊戲系統，而今次將會主力介紹其餘的新環節。

模擬部份的新要素，戰鬥前的作戰指示！！

『2』於戰鬥前會由大神決定作戰的指示。進入戰鬥地圖前，櫻花和馬利亞會向你提出各種的作戰意見，如中央突破、包圍敵人等，你便要從中選出認為適當作戰指示。這些指示會直接影響敵我兩方於戰鬥時，機體的配置和種類、以致戰鬥地圖的種類也會有影響，因此要因應不同狀況選擇適當的指令。

■戰鬥前櫻花和馬利亞會徵求你的作戰意見，應怎樣選擇呢？

中央突破





選擇中央突破，參加戰鬥的全部隊員會於同一地方出現。由於各隊員互相貼近，只要能靈活運用補給指令，便可放心應戰了。

包圍敵人



會以包圍敵人的姿態出現於版圖上，敵人的位置也會產生微妙的變化。這陣式能迅速的往多方位移動，但相對來說個人的負擔便會增加，受到集中攻擊是在所難免。如能預先掌握戰局，這會是一個很好的攻擊戰法。

有着喜怒哀樂表情的角色們！

『2』的服裝和場景雖然和『1』一樣，但它們全是重新繪畫的啊！而前作的全文字視窗亦加上了角色的樣子，而且更會隨着角色的喜怒哀樂而作出變化，感情的表現可算是多姿多采呢。



■在大帝國劇場內的「樂屋」中微笑的櫻花。還是她的笑容最可愛呢！比前作更豐富的表情，投入感亦隨之而增加。



■以「隅田川」為背景，和大神對話的壽美麗。這次會以什麼場所為舞台來展開故事呢？



■雖然不知道什麼原因，但櫻花看似很憤怒似的。

花組於大帝國劇場內，各式各樣的生活！

帝國華擊團的各個成員共同生活的大本營，以歌劇團明星的身份，活躍於這個大帝國劇場。位於帝都內銀座位置的巨大劇場，因改建的關係，和前作比起來已有若干的變更之處。而這裡亦是AVG部分時，玩者來回最頻繁的地方。現在介紹的便是大帝國劇場地下一樓至二樓的俯瞰畫面，作為玩前預習，大家請好好看看吧！

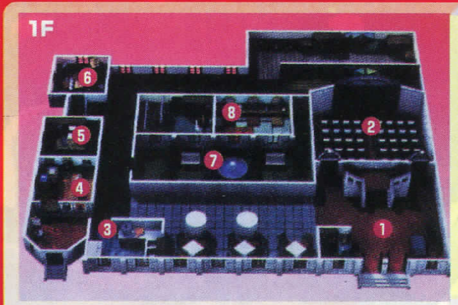


■這裡是「帝劇」的門前。



■帝劇是日常生活的場所。

變得更完善的大帝國劇場1F



(1) 大門
(2) 觀眾席、舞台
(3) 廚房
(4) 辦事處
(5) 經理室
(6) 音樂室
(7) 中庭
(8) 樂屋

1F的變更很大，前作不能進入的中庭於今集可以進入了。而前作的宿直室已轉為現在的音樂室，其他如辦事處門外亦加設了來賓用的出入口。而其他如廚房、經理室、樂屋和舞台也和前作分別不大。



■這個並不大的帝劇大堂，於花組公演時將會水洩不通。

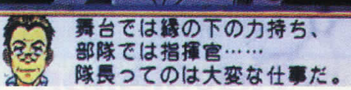
充滿前作影子的辦事處和支配人室

經理室和辦事處也和圖中所見的一樣和前作沒多大變化。「帝劇三人娘」還是如常的忙於辦事處和小賣店的工作，而她們的經理米田一基還是擔任帝國華擊團的總司令長官一職。



■偶像相片還有得賣嗎？





■又是經理又是指揮官的米田一基。



■辦事處的神原由里。

舞台背後的花組們

花組成員活躍的舞台和前作的位置相同，樣子亦沒有多大變化，而橫向着舞台的仍是樂屋。相信會和前作一樣，於舞台上表演的期間，各式各樣的事件便會發生。



■舞台後的正是三人娘之一的藤井霞。



■而在樂屋的當然是完奈了。

新加的中庭和音樂室

之前提及的音樂室和中庭，較特別的便是音樂室。圖中看見音樂室內的鋼琴，有什麼用途還未知道，相信和特別事件的發生有很大關連，而和音樂室有關的Mini Game也應該會出現的了。

基本配置相同的大帝國劇場2F

與劇場無關，花組日常生活的地方便是這個2F。基本上沒有什麼變化，但由於花組成員加入了利尼和織姬的關係，隊員的房間亦由6個增至8個。而其餘的客廳、隊長室和書庫等的位置也和前作相同。



■在2F呼叫大神的正是愛麗絲，看來背景亦有若干的變化。

內部裝修也煥然一新！

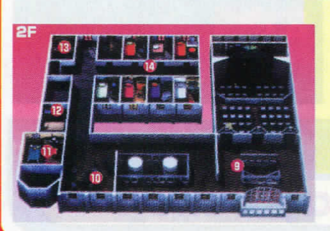
各成員的房間由上排左手面數起，分別是利尼、櫻花、完奈和織姬，而下方左手面開始是瑪利亞、愛麗絲、紅蘭和壽美麗。而除了新隊員的房間外，其餘隊員的房間也重新裝修了。



■前作和紅蘭一起玩花札的房間也裝修了。



■新的花組成員利尼的房間，除了必須品外什麼也沒有，相當殺風景。



(9) 2F大廳
(10) 客廳
(11) 遊戲室
(12) 隊長室
(13) 圖書室
(14) 花組成員的房間

遊戲室的用途是什麼呢？

這是供玩者自由出入的地方，相信是任由玩者自由挑選Mini Game對手的場所。



(15) 往B2格納庫的樓梯。
(16) 倉庫
(17) 浴室
(18) 醫療室
(19) 作戰指令室

集結帝擊所有機能的大帝國劇場B1！

最少變化的相信便是這個地下一樓。除了浴室外，其餘的泳池、醫療室等也沒有多大變化，靈子甲冑的保管處還是在地下二階。



■櫻花在地下一樓找什麼呢？



■這便是收藏靈子甲冑的地下二階。









光榮公司最近公布了在98年將會推出的三隻新作，首先要介紹的是一隻名為《Zill O'll》的RPG，這遊戲的特色，是並沒有設定一個固定的故事，玩者可自由地決定主角的初期設定，而遊戲開始前所回答的問題，更會令序章有很大改變，即使是玩者在遊戲中所作的行動，亦會對遊戲的發展帶來影響，令冒險目的以至敵人出現變化。

戰鬥方面，所有人物均是以多邊形製作，己方最多能同時有5名同伴參加戰鬥，而戰鬥中則有不同的鏡頭變化來加強效果，而愈有效率擊敗敵人，便能得到愈多經驗值。

遊戲的另一個特點，是起用了插畫家「末彌純」負責人物設計，過去他曾擔任過日本版《WIZARDRY》系列的怪獸設計，畫風極有魅力。

RPG	製造商：光榮	發售日：97年秋
MEM	價格：未定	容量：CD-ROM

PlayStation

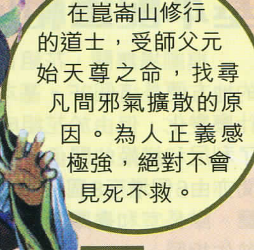
封神演義

ほうしんえんぎ



妲己

商王「紂王」的王妃，表面上是一名絕世美女，實際上是千年狐精的化身，借助商王的權勢而無惡不作。



在崑崙山修行的道士，受師父元始天尊之命，找尋凡間邪氣擴散的原因。為人正義感極強，絕對不會見死不救。

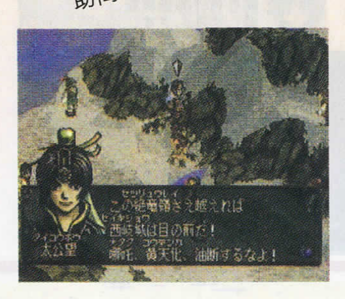


太公望

「封神演義」是我國著名的小說，在日本亦有漫畫版正在連載中，不過這次光榮所推出的遊戲並非是漫畫版的移植，而是由另一位日本漫畫家「岡崎武士」（較著名作品有「精靈使」）作人物設定。

這遊戲版的故事方面亦似乎會較為接近原著——在中國古代的商朝，紂王由於被妖魔附身的妲己所迷惑而不理政事，仙界於是派了道士「太公望」下凡，而玩者就是要操縱這太公望，為打倒妲己而戰。

遊戲會由戰鬥與事件兩部分構成，戰鬥方面會採用立體的圖版，你要利用圖版高低差的效果、人物的特徵、裝備中的寶貝來達成各版所設定的勝利條件，其中寶貝是仙人們的最強兵器，破壞力甚至能改變圖版的地形。







SRPG	製造商：光榮	發售日：97年夏
MEM	價格：6800日圓	容量：CD-ROM

PlayStation



去年光榮推出的《三國無雙》，相信曾令不少人眼前一亮；經過一年時間，《三國無雙》的開發部隊ω-FORCE（OMEGA-FORCE）再次為大家帶來了一個驚喜，他們這次的新作《DESTREGA》雖然同樣是格鬥遊戲，但卻擁有一套獨特的系統，除了近接戰外，遠距離戰鬥時雙方會使用魔法作為武器，玩者可利用三個掣來決定使用「速度型」、「力量型」或「擴散型」的魔法，更可藉着連按或組合來調整魔法的特性。

戰鬥舞台方面，現時已證實的有平原、荒野、古城等地，由於全部都是以多邊形構成，因此玩者可利用地形來迴避敵人的攻擊，加強自己的優勢。

遊戲中共有12名人物，其中在故事模式時，玩者有時會因劇情而要使用其他人物作戰，令戰鬥充滿變化。

FIG	製造商：光榮	發售日：97年秋
MEM	價格：價格未定	容量：CD-ROM

PlayStation

serial experiments lain

PIONEER LDC的《NOeL》系列，可算是同類遊戲中做得最出色的一個，而這遊戲的開發部隊，剛剛已公布下一個送給各PS用家的新作品《serial experiments lain》。這遊戲同樣是以近未來時代為舞台，女主角玲音LAIN既是現實中存在的女孩，亦是網絡上的領航員，她會輔助玩者在網絡上的旅程，而玩者亦可在網絡中取得她的資料，但這遊戲到底會以甚麼方式來進行，現在則仍未有具體資料，且看日後的進一步報道吧。

玲音 LAIN

普通的14歲中學生，對機械及軟件方面特別擅長，其實她本身是隱藏着重大的秘密的……

SLG	製造商：PIONEER LDC	發售日：97年6月
MEM	價格：價格未定	容量：CD-ROM

PlayStation





AVG

MEM

製造商：JALECO 發售日：發售中
價格：6800日圓 容量：CD-ROM×2

SEGA SATURN

在一個偶然的機會下，你認識了在遊戲機中心亘兼職的「御崎恭子」，並因此而捲入了一次不可思議的事件中……美少女雀士系列的最新作打破傳統，採用冒險遊戲的方式進行，系列中的所有女角均會在遊戲中登場，你會有興趣一試嗎？



TEXT:J.J

美少女雀士 AVG 心跳夢魔

從一個射擊遊戲開始



若然你沒有看說明書便馬上開始遊戲的話，相信一定會感到十分奇怪，因為最初出現的並非任何女角，而是一個稱為「忍者查查丸 真鬼斬忍法帖」的縱向射擊遊戲，這遊戲大約有3、4分鐘的長度，不太難玩的。

當完成遊戲後，會出現一個簽名畫面，其實故事是説你這時正在遊戲機中心「YOU & ME」打機，而你亦因此而認識了在這裏兼職的女孩子「御崎恭子」，正式開始這個遊戲。

「忍者查查丸 真鬼斬忍法帖」操作說明

方向掣	主角之移動
START	暫停
A／C掣	手裏劍／近身時以刀攻擊
B掣	必殺忍法
R掣	連射

遊戲流程









故事模式是圍繞着一件發生在一星期內的事情，當認識了恭子後，你會相繼認識鎮上不同的女孩子，當遇上這些女孩時，你應對的方法會影響她們對你的好感度，而到了第一天晚上，開始發生了奇怪的事情，你認識了的女孩子突然變得一睡不醒，並顯得非常痛苦，於是你日以繼夜四出調查原因，終於發現是夢魔莉姆的所為，但你必須答對她提出的問題，才能避免有更多女孩受襲。

你要不停在神用賀鎮調查，直到星期五（金曜日）的晚上，恭子會聯同其他未受襲擊的美少女雀士一起前往對付莉姆，若6名美少女雀士全部健在的話，她們便會以麻雀的方式向莉姆挑戰，否則你便要回答她的問題。

除非你選擇了二之宮琴里作戀人，否則當事件解決後，你便可從同伴之中選擇一人向她表白，若你在前五天的對話中已給她足夠的好感度，對方便會接受你的愛而有大團圓結局。之後只要你在MENU畫面中選擇回想模式，便可重溫所有見過的CG畫面及動畫，此外OMAKE模式內則可隨時再玩「忍者查查丸 真鬼斬忍法帖」，至於麻雀遊戲則要先曾在故事模式玩過才會出現。







DISC 2內的約會模式

DISC 2的內容主要是約會模式，在這模式中，你可以和DISC 1表白成功的女孩約會，但就必須有DISC 1的爆機DATA才可。當約會結束後，你便可利用回想模式重溫約會時的CG及動畫，此外這DISC 2亦可作音樂測試，裏面包括了所有BGM，並收錄了7曲特別為這遊戲而作的歌曲。

即使你未能在DISC 1得到任何女孩的芳心，DISC 2仍同樣有一個OMAKE模式，裏面有3個可最多4人對戰的迷你遊戲，相信總有一個你會喜歡的。





炸彈狂魔

玩法：在限時內拾起圖版上的炸彈拋向對手，若成功炸傷對手便可減低對手的得分；炸彈上的數字代表距離自動爆炸的時間，而拋出時則可利用按掣時間控制拋的距離。

打地鼠



玩法：限時內盡量攻擊從小洞中伸出的地鼠，但不小心打中仙人掌便會減分，你亦可在途中攻擊對手來減低她們的分數，甚至故意將她們推到仙人掌上。

執貝殼

玩法：限時內盡量取得海浪帶來的貝殼，若被海浪沖走便會減分及浪費自己的時間，除了貝殼外，你亦可拾起沙灘波用來攻擊對手。





人物介紹
神用賀鎮全圖
教堂
片桐邸
公會堂
彈藥庫跡
琴里家
醫院
兔子屋
公寓
公園
防衛軍
YOU & ME
事務所
麵包店
神用賀高校
麗華邸
佑紀家
御幡朱子
（SUCHIE-PAI）
年齡：18歲
三圍：B88 · W55 · H86
出現地點：YOU & ME（早上～夜）
水野佑紀
（SUCHIE-YUKI）
年齡：18歲
三圍：B78 · W53 · H81
出現地點：神用賀高校（中午～傍晚）／佑紀家（夜）
篠原愛麗絲
（PEACH-PAI）
年齡：18歲
三圍：B72 · W53 · H60
出現地點：事務所（早上～夜）
一文字司
（LEMON-PAI）
年齡：21歲
三圍：B83 · W60
出現地點：防衛軍
茜斯汀
年齡：？歲
三圍：秘密
出現地點：教堂
星期3中午及星期4
櫻井美優里
年齡：9歲
三圍：B？ · W？ · H？
出現地點：醫院2樓病房（早上～夜）
佐佐木留美
年齡：20歲
三圍：B88 · W56 · H85
出現地點：醫院2樓病房（初登場）／醫院1樓護士室（夜）
（CHERRY-PAI）
年齡：23歲
三圍：B92 · W58 · H87
出現地點：麗華邸（早上～夜）
MILK（MILKY-PAI）
三圍：B83 · W52
出現地點：公會堂（初登場）／醫院1樓（早上～夜）
二之宮琴里
年齡：16歲
三圍：B79 · W51 · H82
出現地點：YOU & ME（初登場）
片桐志穗
年齡：21歲
三圍：B82 · W56 · H83
出現地點：片桐邸（上午～夜）
麗華
年齡：24歲
出現地點：麗華邸（上午～夜）
天野麻衣
年齡：18歲
三圍：B87 · W58 · H84
出現地點：麵包店（早上～傍晚）／公寓（夜）
莉姆
年齡：？
三圍：B85 · W5 · H52
出現地點：？
河本小百合
年齡：21歲
三圍：B86 · W5 · H87
出現地點：



豬遊戲不好嗎？

TEXT BY：小健健

SLG
MEM
製造商：SHANGRI -LA
售價：5800日圓 記憶：1 BLOCK
PlayStation

充滿活力的熱鬥小豬！在賽道上奔走！

哎，拿起隻GAME把遊戲名譯一譯，嘩，非常古怪。再看看這GAME的封面，見到一隻咬着菸、掛着墨鏡的豬，真不知它是甚麼胡蘆賣甚麼藥。之不過翻一翻開那本説門書，立即被遊戲中那些超級抵死可可愛的肥豬了。（令我想起麥兜）而玩上手，再看看小豬們的各種活動，更令我感到作為一個養豬人應有的自豪。哈哈，説了這那多廢話，究竟這是一隻怎麼樣的豬遊戲呢？（噶噶！）

肥豬們！你們的前途是光明的！

其實在遊戲中，你是一個養豬人。（即是豬農啦）而玩者就要利用各種活動，例如操練及餵飼不同類型的飼料，令到你的豬一日一日長大。之後再把你所的豬拉出去比賽，（沒錯，即是賽豬）繼而贏取獎金。除此之外，玩者更可用自己的豬跟朋友仔所養的比賽啊。不過，玩者只有一年去培訓你的愛豬。唔，目標就是成為三冠豬王，努力吧！

怎樣玩的呀？！

STEP 1：

選擇愛豬

在遊戲內，並有十一隻豬仔以供玩者選擇，而且牠們隻隻都有自己獨特的性格。（而且獨特得有點古怪）呵呵，在牠們之中選擇一隻成為你的培訓對像吧。



性別：

不用説，當然是用來示豬的性別啦。（オス）就是雄性、（メス）就是雌性。

氣性：

唔，大約可以解釋為豬的對賽事的參與程度吧。若果這傢伙是無心戀戰的話，那麼便當賽事如無物。（真是想贏都難啦）

滿腹度：

亦即是豬的肚餓程度。若果肚空空的就拉牠去出賽，很有可能會跑跑下睡着。不過又不要不停塞東西給牠吃，因為牠是會活活飽死的啊。不過當然又不可以完全不給東西牠吃啦，是會餓死的呀。

根性：

根性者，毅力也。若果在比賽中用盡了體力，那麼豬就會用根性去支持餘下的路程。若果連根性都用盡的話，那麼牠就會停止再跑。

體重：

體重跟比賽中的加速力可説是成反比。若果體重愈高，那麼加速力就會減低；反之若體重下降，那麼加速力就會增加。唔，故此可要好好控制豬的體重，不要讓牠暴飲暴食。

（スピード）速度：

（不是流行組合）顧名思義，若果這個數字愈大，那麼比賽時豬就會跑得愈快。

（スタミナ）體力：

這其實是豬各種活動的源動力，在調教及比賽時皆會消耗。故此，在這些活動後一家要餵牠吃東西來補充。

（スタミナ MAX）體力上限：

這其實是豬的體力數值限制，若果豬的體力已達到這個數值，那麼就算再催谷也好亦不能將它提升。

STEP 2：

在豬欄中的地獄訓練！

其實本遊戲大部份時間都是在這個豬欄中進行。而且在這裏更有各式各樣的指令，令你的豬更強。現在就讓我逐一介紹啦。



（日めくり）日曆：

當玩者完成了所有活動後，就可以按這個指令令時間溜走。不過這遊戲是星期一至星期五一個單位、星期六至星期日又一個單位的。



狀態：

如果連自己隻豬的健康狀況也不知道，又怎可以培訓出出色的豬呢？不過在這個「狀態」中亦有九個項目，用以顯示豬的不同狀態。



（じょうほう）情報：



在這個指令中，玩者可以查閱遊戲中的各種情報。例如顯示了比賽日期的月曆啦、你隻豬的戰績啦、各場比賽的時間報告、當然還有最重要的是，顯示你隻豬在哪一場比賽中勝出啦。



（とんとん）購買飼料：

遊戲中有一間叫「東東」的流動店子，可以為玩者提供各種豬食物，（即是豬餿啦）用以調校你的愛豬體質。但哪一種食物有甚麼用途呢？現在就為大家介紹一下吧。

名稱	效果
貧乏の味方	提升滿腹度
大根足	提升骨力
リョウダケアルアル	提升滿腹度
ツカレスキリ	體力回復
エレガントエレーン	速度增加、體力上限下降
溫泉饅頭	體力回復
キュートでキュー	速度增加
極太君	體力上限增加
カルシウムバンバン	提升骨力
激辛メロディー	增加根性、體力上限下降
スピードビュービュー	速度增加、體力上限下降
モリモリドンドン	體力上限增加、速度減慢
ボーンプロテクター	提升骨力、體力上限下降
根性の元	增加根性
裸足のメロス	速度增加、骨力下降
馬ウマうま	速度增加、骨力下降
マルマルマイティー	體力上限增加、速度下降
愛の伝導者	增加根性、體力上限下降
隱密	速度增加、骨力及體力上限下降
食欲の秋	體力上限增加、速度下降
プラズマハート	增加根性、骨力下降
ウルトラダッシュ	速度增加、骨力及體力上限下降
モリモリブリブリ	體力上限增加、速度下降
お蝶 DX	速度增加、體力上限下降
秘密の餌	不明
パワフルボディー	體力上限增加、速度下降
王者	所有數值增加
これでいいのだ	完全沒有影響
無敵ング	所有數值增加
黒き万力	所有數值減少

餌：



然而只是買了食物是沒用的，要餵給你的豬吃才是嘛。玩者只要輸入這個指令，再選擇你所要餵飼的食物及其數量即可。不過不要一次過給太多東西牠吃，不然牠過飽的話是會飽死的。（若食物份量過多，電腦會提出警告的）

（ちょうきょう）調教：



調教者，即是替你的豬進行操練。而操練的項目一供有9項，當然每項項目對各數值也有不同的影響。而以下就有一個表，以供參考。另外，每項項目亦有三種情度之分，分別是最輕鬆的（ぶたなり）、普通程度的（それなり）及非常辛苦的（めいっぱい）。還有一樣非常重要的東西，就是若果一天之內連續兩次給牠操練的話，牠是會溜掉的。

項目	骨力	根性	速度	體力上限
（すいえい）游泳	下降	/	上升	上升
（ダッシュ）跑步	/	/	上升	/
（重いコンダラ）拉重物	/	上升	下降	上升
（ベンチプレス）舉重	/	上升	上升	下降
（かわらわり）劈瓦片	上升	上升	下降	/
（フリスビー）追飛碟	/	下降	上升	/
（ハードル）跨欄	/	/	上升	下降
（ボクシング）拳擊	下降	/	上升	上升
（バンジージャンプ）笨豬跳	下降	上升	/	下降

（ラジオ）收音機：

想來想去也不知這個指令對豬的體格有甚麼影響，只知道若果按下這個指令，你隻豬就會聽收音機。唔，也許聽到收音機多會對其心情有正面應響吧。



STEP 3：終於要出賽啦！

噢，終於到比賽的日子了。不過在參加比賽之前，可以瞧瞧月曆。看看哪時有甚麼比賽舉行，再在當天參加比賽就可以了。不過在比賽中，又有三個指令給你選擇的。

（豚券を買う）買豬票

賽馬有馬票，賽豬當然亦有豬票買啦。玩者可以利用這指令落注於你的心水豬上，至於能夠贏得多少，就要看看你的眼光了。

（パドック）沙圈

玩者可以利用這個指令跑去沙圈處，觀察一下各豬的狀態，繼而下注。不過就此看來，好像隻隻豬的樣子都是差不多的……。

STEP 4：在賽道中決一勝負！

基本上來到比賽進行其間，主要都是要你隻豬自己跑的了。不過玩者也可以按○鍵或□鍵來增加豬的速度。不過這樣就會消耗豬的體力及骨力，如果骨力消耗過度，豬就會因為骨折而死。另一方面，若果豬是跑包尾的話，就會給人拉去賣，（也許會變成午餐肉）若果玩者不想GAME OVER，就要用錢把牠買回來。





J-LEAGUE 實況炎之 STRIKER

By : Agent X · Glen

SOC | 製造商：KONAMI　售價：5800日圓
MPLY | MEM | SEGA SATURN

足球－始終是爭取入球的運動！

操作方法

	進攻時	防守時
方向鍵	球員移動	相同
L 鍵	奔跑	相同
R 鍵	球員選擇	相同
A 鍵	射球	鏟球
B 鍵	傳球	攔截 (1)
C 鍵	長傳 / 傳中球	攔截 (2)
X 鍵	ACTION	BOTTON/ 攔截
Y 鍵	進攻戰術 (1)	防守戰術 (1)
Z 鍵	進攻戰術 (2)	防守戰術 (2)

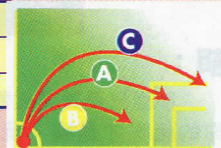
* 攔截時會根據情況而變為鏟球

THROW-IN

A 鍵	普通
B 鍵	近距離
C 鍵	遠距離 (手榴彈)

CORNER KICK

A 鍵	普通
B 鍵	近距離
C 鍵	遠距離

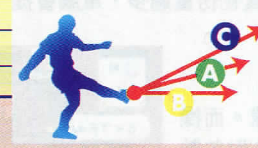


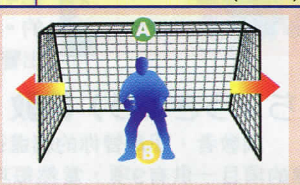
GOAL KICK

A 鍵	高球 / 救球－高 (龍門)
B 鍵	低球 / 救球－低 (龍門)

FREE KICK

A 鍵	普通
B 鍵	近距離
C 鍵	遠距離





ACTION BOTTON — X 鍵

Showtime-1　插花、突變方向

在運球的時候，若果前方有對手阻擋去路，玩者便可以按X鍵使出插花，再加速來強行突破。另外，若從兩邊向中央突破時，按X鍵亦可以使出一記突然轉向，令對手防不勝防。


■ 插花。


■ 以為走右……？


■ 其實走左！

Showtime-2　跳起閃避、腳跟挑球

同樣在運球時，發現對手已飛鏟過來，於是玩者又可以按X鍵2回，以令球員跳起作出閃避。另外，若玩者在運球時輸入：←、→及X鍵(球員面向右面時)，便會用腳跟將球挑起來越過對手。


■ 跳起！


■ 腳跟挑球。


■ 成功！！

Showtime-3　顏面擋球、龍門衝出

防守時按X鍵的話，球員便會向對手進行攔截；若對手進行射門時按鍵，則球員會作出顏面擋球此等英勇行為。而對手單刀的話，玩者更可以按X鍵令龍門衝出來封阻對手射門角度。


■你射？！


■ 我擋！！


■ 龍門………。



協力技－AB鍵同按

進攻時，若玩者同按A鍵及B鍵的話，便可以使出一種名為「協力技」的進攻方法。而「協力技」的內容，主要是送出一些直線球(俗稱「交空位」)，來讓球員能快速突破對手防線。此外，若球員之間的連攜力較高的話，更會使出「撞牆」來滲入敵陣，好不利害。不過，若玩者的球員能夠運球到底線附近，然後使出協力技來傳中的話，接應的球員(再按X鍵)更會使出很多華麗的射門方法，例如：倒掛金勾、插水式頭鎚等等，總之對手龍門一定難以招架。



■ 在底線同按AB鍵傳中。



■ 倒掛金勾！

遊戲模式介紹

遊戲主要設有：「EXHIBITON」(公開賽)、「J. LEAGUE」(聯賽)、「TOURNAMENT」(杯賽)、「ALL STAR」(明星賽)、「P. K.」(12碼)、「OPTION」(選項)、「CUSTOMIZE」(選手移籍、作成)及「TRAINING」(訓練)等七項。除了「P.K.」之外，其餘項目皆可以容許多至四人一起參與。而在「ALL STAR」中既保留了東西明星隊，更增設了日本選手隊與外國選手隊，這樣大家便可以真真正正來一場「東西」大戰了。



■東西大戰！

TRAINING

訓練中特別提供了6種不同的項目，讓玩者自由選擇參與，當中主要有：盤球(ドリブル)、傳球(パス)、射門(シュート)、自由球(フリーキック)、角球(コーナーキック)及防守(ディフェンス)。而每一項目中，都分別設有3種不同的難度予玩者來挑戰。在訓練前，玩者更可以根據自己的需要來設定球員選用、陣式等；而訓練完成後，便會出現一個評分畫面來告訴玩者的得分。此外，若玩者選擇「成績」一欄，當中便會顯示各項目最高得分，令訓練更具挑戰性。



■自由球練習。

■總合成績一覽表。

球迷狂想曲之"無可奈何"

無何奈何－1：在龍門前用腳跟挑球





無何奈何－2：將球回傳予龍門





無何奈何－3：出擊龍門





無何奈何－4：背向龍門射球







PRISM COURT

帶領朝霧高校排球部進軍全國大會吧!!

BY：非洲-JELLY

©FPS/中 敦子

製造商：富士通パソコンシステムズ（FPS） 容量：CD-ROM
發售日：發售中 售價：5800日圓 記憶：1 BLOCK
MEM SLG PlayStation

故事

一個在大學排球比賽上十分有名的選手，在一場比賽中受了傷而令其從此不能繼續參加比賽，這次意外使這名選手下了決心退出球壇。數年之後，此事漸漸被淡忘，而這人便在朝霧高校中當上體育教師，過着平凡的生活。某日，他的同僚中西老師跟他約會，此事使他十分開心（因為中西老師是個美女啊）。原來中西老師是約他去看朝霧高校排球部的一場比賽，結果朝霧高校排球部大敗。因此中西老師便要求他出任朝霧高校排球部的教練，如此的美女對他作出要求，相信是沒有人會拒絕的。於是，朝霧高校排球部的未來便由身為教練的你去控制了……

遊戲目的

玩者由第一年7月開始，直到第三年的8月的全國大會的兩年時間內。帶領朝霧高校排球部六位充滿個性的女隊員奪得全國大會錦標，在爭奪全國大會之前必先將強敵一一擊倒，為了成為全國冠軍眾人都十分努力。

基本玩法

在遊戲的開始的畫面有四個選項：

- NEW GAME　開始新遊戲
- CONTINUE　載入遊戲的進度
- ALBUM　當玩者將遊戲完成一次，便可在這項中重溫出現過的畫面
- OPTION　進行遊戲的各種設定



■意外中弄斷了手



■可愛的中西老師跟我約會啊



■似乎很須要一位教練啊

練習畫面說明

日程表　以兩日為單位，決定一星期的練習內容。在這項目中，選出一名球員作出特訓，特訓是會令球員對玩者的好意度上升的

- 日曆　觀察兩個月內的予定
- 狀態表　球員的狀態表示
- 練習試合予定　跟其他學校進行練習賽，在星期日進行的
- 分配位置　分配球員的位置及其職責
- LOAD　讀取遊戲的進度
- SAVE　儲存遊戲的進度
- OPTION　遊戲的設定

■練習試合予定的選擇



■有了日曆便可清楚知道有什麼大事了

流程簡介

當進入遊戲之後第一件事是輸入名字及出生日，接下來便是為球員分配合適的位置，在分配位置時要注意的是如果球隊是以攻擊為主的話便須增加多名攻擊球員，相反是以防守為主便須要二傳手了。以下將有一些有關球員位置要注意的事：

攻勢手 強力的打球能力，是攻擊的支柱；要集中訓練POW、JMP、攻擊能力

接發球 將對手的攻擊瓦解，守備的專家；要集中訓練SPD、INT、接球能力

二傳手 協助攻勢手而作出二傳，跟隊員要有很高的合作性；要集中訓練INT、TEC、托球能力

全能球員 沒有什麼專長，但是勝在能力比較全面；要集中訓練TEC、攔網能力、發球能力

逢星期一至六都是返學及練習的日子，在這些日子中有時會有特別事件發生。而星期日是休息日，玩者可以到市內的地方逛逛，有時會遇上對你好感度高的女孩子呢，而在不同的季節是可選不同的地方的。如果在練習畫面中選擇了練習試合予定的話，那麼當日便要進行比賽了。



■星期日有什麼地方好去呢



■在圖書館碰見中西老師啊

■要小心分配位置



■輸入自己的名字

狀態解說

POW　筋力；影響攻擊及發球的能力

JMP　跳躍力；影響攔網的能力

SPD　速度；影響接發球的能力

INT　判斷力；能夠作出正確的二傳

TEC　技術；這數值越高，失球的機會便相對地減少

FIG　投入度；對練習的熱誠，若這數值低的時候，隊員便會「罷工」了

HP　體力；體力越低疲勞度便會越高，而當HP跌至0時球員便會生病

アタツクpt（ATTACK POINT）　攻擊力的經驗值；直接影響攻擊手的級數

レシーブpt（RECEIVE POINT）　接發球的經驗值；直接影接發球的級數

トスpt（TOSS POINT）　托球的經驗值；直接影響二傳手的級數

ブロツクpt（BLOCK POINT）　攔網的經驗值；直接影響全能球員的級數

サーブpt（SERVE POINT）　發球的經驗值；直接影響全能球員的級數

Pow	327	158	119	69	107	173
Jmp	227	254	73	213	101	201
Spd	134	209	200	52	206	175
Int	38	111	177	366	182	169
Tec	243	117	158	179	265	237
Fig	363	215	173	326	216	115
HP	284	244	188	297	110	188

■狀態表

試合中的指示

在比賽的當中，玩者要小心下命令才能事半功倍啊

攻擊重視 增強攻擊力；使用後POW+100、SPD-100、體力的消耗增加一倍

體力溫存 減輕體力的消耗；使用後POW-100、體力的消耗減輕一半

必殺技使用　使用必殺技

鬆弛戰法 將心情放鬆，令自己加強移動力；使用後INT-200、JMP+250

冷靜戰法 用假動作騙過對手，使隊友作出攻擊；使用後INT+200、JMP-250

守備重視 增強接發球及攔網的能力；使用後POW-50、SPD+100

比賽暫停 在一場比賽中只可使用兩次，暫停的時候是可以回復所有HP的



■休息一會才繼續努力



■比賽中的指示

■在比賽中可以清楚了解她們的狀態

練習的效果

基本練習 集中提升其中一項參數

個人練習 可以一次提升幾項參數，但增加得較少，可以加深角色的位置感

隊際練習 能夠增加角色之間的友好度，提升幾項參數及少許位置感，當學會了新的必殺技後便可在此項中進行練習



■可練習修得的必殺技



■看她們多努力

友好度・好意度

友好度及好意度是會隨特別事件的發生而轉變，對比賽及練習都會有影響。這兩個項目都被一些重要的參數影響，以下會加以說明：

友好度　此數值是會因隊員間一起練習而上升，對球員之間的合作性有着十分重要的影響。若果友好度高的話，球員的連攜力亦會相對地提高。

好意度　好意度是隨着特訓而增加的，這個變化可在狀態表中女角的表情上看到。當球員的狀態達「絕好調」的時候，在進行特訓時，其練習所得的成果將增為2.25倍，的確是十分便利。



■在特定的日子會發生的事



■遊戲中偶爾會發生特別事件



■放學後發生的事件



■使用強勁的必殺技



■終於勝利了





毛利元就 誓之三矢
親身經歷開國大戰

©1998 KOEI CO.,LTD

SRPG　MEM
製造商：KOEI　容量：CD-ROM
發售日：發售中　售價：7800日圓　記憶：4 BLOCK
PlayStation

BY：非洲-JELLY

故事背景

十六世紀在日本的中國（本州的西部），其西面廣泛的地區都為大內家所領，而當主便是大內義興，他有着十分強大的軍隊。在東面的就是有尼子經久，他對於自己現在所擁有的仍不滿足，對西面的大地虎視眈眈，一直在找尋機會向西面侵略。這兩股強大的勢力正威脅　處於中間的安藝國的吉田莊，在吉田郡山城的毛利家之城的命運，便由身為玩者的你來控制了。

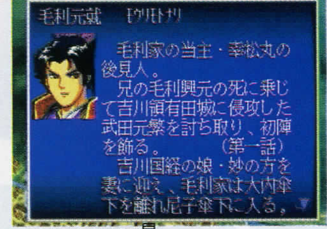
遊戲簡介

遊戲的系統大致上跟《三國志英傑傳》沒有很大的分別，是一隻十分講求戰略的戰棋遊戲，不過在《毛利元就》這隻遊戲中是加入了一些過場動畫，還有此遊戲是帶有一點RPG的味道。最特別的便是在遊戲內可以靠手頭上的材料，製作出一些有用的武器及道具，所以為這點遊戲帶來了很大的趣味。雖然讀者們可能對日本的歷史人物會感到陌生，但是在遊戲之中是會有人物介紹的，大家不妨了解一下吧！

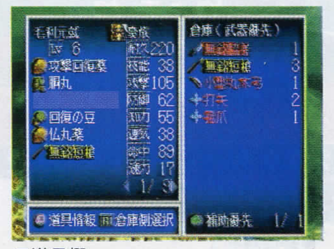
據點指令

在據點之中按△掣便可呼出據點指令表，可以知道武將的情報、儲存或讀取進度。按□掣可以呼出建築物一覽表

STORY（ストーリー）	提示玩者下一件應該做的事；
道具欄	觀看現在所持有的道具；
情報	表示毛利軍的武將及工房在製作中的道具的情報；
機能	儲存（セーブ）進度、讀取（ロード）進度、遊戲設定及人物傳。



■介紹人物的背景


■道具欄



■建築物一覽表

武將情報

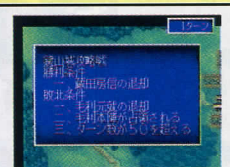
Lv	武將的級數，每當升一級，所有能力亦會增加；
攻擊	攻擊力；
防禦	防禦力；
知力	對使用特技時的知識，會影響使用特技時的成功率；
運氣	戰鬥時「幸運一擊」的出現率、攻擊的命中率及回避敵人攻擊的準確率；
耐久	現在的耐久力/最大的耐久力，其實是一般的HP；
技能	現在的技能值/最大的技能值，會因使用特技而減少；
命中	攻擊時的準確度；
速力	在戰鬥時的攻擊回數，如裝備了重的物件，這數值便會減低；
經驗	經驗值。會因進行合戰及演習而累積到，在使用特技的亦會增加。

作戰篇

戰鬥指令

攻擊	當敵人進入攻擊範圍內便可作出攻擊，攻擊範圍是會因裝備不同的武器而改變；
特技	因部隊的屬性有異及裝備特定的武器，特技是會有所不同的，使用特技是會扣技能值的；
道具	更改裝備、使用裝備、使用道具和捨棄道具；
待機	顧名思義便是待機。


■出陣了！！


■在戰鬥之前是會有提示的


■於地圖上可觀察到敵人的位置

合戰指令

機能	儲存進度、讀取進度、遊戲設定及人物傳；
集合	命令部隊到指定的地方集合，下了命令後部隊便會變成自動；
回合終了	結束該回合的行動；
情報	可以知道勝利條件、敗北條件、全體地圖及部隊表。



作戰時部隊的情報

在部隊上按□掣便可知道

部隊的屬性

現在的耐久力/最大的耐久力　　地形效果
現在的技能值/最大的技能值　　部隊的狀態
部隊所處的地形

部隊一覽

總大將系　毛利元就所率的部隊，有最強的實力。

豪族　擅用武器：槍 特技：二重刺、擊碎、一致團結

大名　擅用武器：槍 特技：二重刺、擊碎、必殺、一致團結、激勵

軍師系　持有攻擊系及回復系兩種特技的部隊

軍目付　擅用武器：刀 特技：火攻、水攻、策傳授、技妨害

軍師　擅用武器：刀 特技：火攻、水攻、策傳授、技妨害、增援、大增援

槍兵系　能力平均的部隊

槍兵　擅用武器：槍 特技：馬止、突擊

槍大將　擅用武器：槍 特技：馬止、突擊、大暴

弓兵系　有利於遠距離戰的部隊

弓兵　擅用武器：弓 特技：毒矢、連射

弓大將　擅用武器：弓 特技：毒矢、連射、火矢

騎兵系　攻擊力、防禦力和機動力都很高的強力部隊

騎馬兵　擅用武器：槍 特技：二重刺、早馬

騎馬大將　擅用武器：槍 特技：二重刺、三重刺、早馬

弓騎兵系　遠距離戰的專家，而且有很高的機動力

弓騎兵　擅用武器：弓 特技：毒矢、早馬

弓騎大將　擅用武器：弓 特技：毒矢、早馬、連射、火矢

鐵砲兵系　同樣是遠距離戰的部隊，但有密集的攻擊力

鐵砲兵　擅用武器：鐵砲 特技：威嚇射擊、速射

鐵砲大將　擅用武器：鐵砲 特技：威嚇射擊、速射、雨避、亂射

砲兵系 能進行複數攻擊的遠距離戰部隊

砲兵　擅用武器：大砲 特技：沒有任何特技

砲大將　擅用武器：大砲 特技：自爆

武藝者系　能發揮刀的最大威力，在近身戰能佔盡優勢

劍士　擅用武器：刀 特技：舞之太刀、不殺之劍

劍豪　擅用武器：刀 特技：舞之太刀、不殺之劍、旋風切、斬殺之劍



忍者系 縱使在惡劣的地形，也能行動自如的部隊

下忍　擅用武器：刀 特技：早足、火炎之術、鍛鍊之術

上忍　擅用武器：刀 特技：早足、火炎之術、鍛鍊之術、犧牲之術

女忍者系（くノ一系）　跟忍者系有一樣的行動力

女忍者　擅用武器：刀 特技：早足、妖舞、惑亂

女忍者頭目　擅用武器：刀 特技：早足、、妖舞、惑亂、誘惑

山賊系 擅於在山地作戰的部隊

山賊　擅用武器：刀 特技：倒木、落石、略奪、狩獵

義賊　擅用武器：刀 特技：倒木、落石、略奪、狩獵、熊

海賊系 擅於在海上作戰的部隊

海賊　擅用武器：刀 特技：荒波、船止、漁、早船

海賊頭目　擅用武器：刀 特技：荒波、船止、漁、早船、鮫

僧兵系 擁有最多特技的部隊

僧兵　擅用武器：槍 特技：封印之術、縛咒之術、不運之術、開運之術、操雲之術、怨之祈禱

修驗山伏　擅用武器：槍 特技：封印之術、縛咒之術、不運之術、開運之術、操雲之術、怨之祈禱、托缽、恨之祈禱、落雷

輸送隊系（荷馱隊系）　以協助同伴為主的部隊，不過攻擊力不高

小荷馱　擅用武器：刀 特技：補給、手當、大補給

大荷馱　擅用武器：刀 特技：補給、手當、大補給、全補給、技支援

鼓笛隊系　用歌聲來幫助其他部隊攻擊，更可回復異常狀態

鼓笛隊　擅用武器：刀 特技：安息之歌、應援之歌、活力之歌、解禁之歌

軍樂隊　擅用武器：刀 特技：安息之歌、應援之歌、活力之歌、解禁之歌、鼓舞之歌、望鄉之歌



■進入村莊可以得到村民的「奉獻」



■潛入礦山會有意想不到的收穫


■在遊戲中會有間場動畫



■在工房內是可造出新道具

LANGRISSER Dramatic Edition
The holy war's waiting for the morning sun.
©1998 NCS

若然閣下一直以來也有看《遊戲誌》的話，那應該會對《夢幻模擬戰LANGRISSER》這系列不會陌生，在上一次推出SS版《LANGRISSER Ⅳ》的同時，NCS公司亦在PS推出了一個「Ⅰ+Ⅱ」的版本，而這次要介紹的《DRAMATIC EDITION》，則可算是這作品的加強版。 TEXT:J.J

SRPG 製造商：MASIYA（NCS） 價格：6300日圓 發售日：發售中 容量：CD-ROM×2
MEM SEGA SATURN

LANGRISSER DRAMATIC EDITION

方便的選版秘技

首先，在LOAD的畫面將游標指向任何一個DATA，然後順序輸入「右、下、上、左、R、Y、START、X、Z、C」，便能進入選版畫面中，而以下分支路線表SCENARIO旁括號內的數字，便是對應了這秘技的，這樣各位便能隨時選任何一版來看了。


■「Ⅱ」的故事花了較多筆墨描寫帝國軍，而隨着玩者在遊戲中的選擇，你甚至可與帝國以至黑暗軍團聯手。

與原作的分別

這遊戲內所收錄的《LANGRISSER Ⅰ & Ⅱ》，最初均是MEGA DRIVE的作品，後來這兩集分別被移植至PC-Engine及PC-FX這兩部主機之上，遊戲名字亦改為《LANGRISSER光輝之末裔》及《Der LANGRISSER》，除了遊戲畫面有所改善外，亦加入了不少動畫場面，而在劇情部分時亦找了聲優來配音。

至於這次的SS版中，較明顯的改良是SAVE及LOAD碟時間大幅減少，甚至連電腦的思考時間亦不用過往那麼多了，此外在《Ⅱ》的多線路分支系統中亦加入了新的路線，更有新增的圖版，所以是很值得再玩一次的。

由於有了新增的圖版，所以今次我們會以介紹《Ⅱ》的分支路線及分支方法為主，此外還會公開選版的秘技。

■過版時加插的動畫片段，可以令一些場面交待得更好。


■《LANGRISSER》系列每集總會有一些重情義的敵人，因此令故事變得更為人性化。

分支條件一覽表

共通之路線

SCENARIO 7《魔族之少女》

拒絕尼奧レオン的要求會進入光輝之路線，接受則進入帝國之路線，但若在S2擊倒レアード或S5擊倒ゾルム則會強制進入光輝之路線。

光輝之路線

SCENARIO 11《聖劍LANGRISSER》

在S4放過モーガン，S10シェリー問你時選擇「理解し合う～」，再於這一版レオン出現後而ジェシカ出現之前取得LANGRISSER，當同時達成以上三個條件，便會進入新增的路線中。

SCENARIO 13《帝王貝哈特》

先打倒ボーゼル便會進入追擊ベルンハルト的S14，若先打倒ベルンハルト便會進入追擊ボーゼル的S14（25）。

SCENARIO 14（25）《港之攻防戰》

若15個回合之內完成會進入S15（26），若超過15個回合則會進入S15（28）。

SCENARIO 17（30）《復活之魔劍》

選ラーナ成為同伴會進入S19（31），選アーロン成為同伴則會進入S19（33），但要注意沒選的那人是會離隊的。

SCENARIO 18《復仇者》

若追擊ベルンハルト而前往ヴェルゼリア會進入S19，若追向ソニア田而不去ヴェルゼリア則會進入S19（22）。

SCENARIO 20（90）《悲傷之攻防戰》

成功說服レアード會進入S21（91），否則便會進入S21（92）。說服レアード需要エルウィン及ラーナ兩人各做一次才可，但不能在同一回合內說服兩次，另外亦不能擊倒エグベルト。

SCENARIO 21（91）《新的傳說》

首先要在S17（87）說服イミルダ，那是只需留下イミルジ以外的敵人再將イメルダ打倒便可，說服成功後，イメルダ會在S21（91）以援軍身分登場，這時只要將エルウィン、レアード、エグベルド接近レオン便可說服他，出現大團圓結局。

帝國之路線

SCENARIO 11（40）《神秘之秘劍》

若將聖劍交給帝國會進入S12（41），不交則會進入S12（56）。但若然聖劍被レオン取得時，會強制進入S12（41）；而在最初人物設定時曾選擇「すべてを支配するため」、S8（37）曾選擇「強大なカ～」，或是在S10（39）アーロン問你時回答「当然のことだ」而自己取得聖劍的話，則會強制進入霸道之路線S12（56）。

SCENARIO 16（45）《TRIANGLE》

若追擊ボーゼル會進入S17（46），追擊光輝之末裔則進入S17（51）。

SCENARIO 17（46）《愛妹蘇妮雅》

成功說服ソニア會進入S18（47），失敗則進入S18（74）。但要成功說服，則必須在S7、S16（45）及S19（53）讓ロウガ最少說服她兩次才可。

闇之路線

SCENARIO 16（60）《真魔劍艾哈撒》

背叛ボーゼル的話會進入霸道之路線S17（66），不背叛則進入S17（61）。但若在最初人物設定時曾選擇「邪悪なる敵」會強制進入霸道之路線，曾選擇「崇拜な對象」則會強制進入S17（61）。

霸道之路線

SCENARIO 19（68）《皇帝貝哈特》

先在S17（66）當ベルンハルト退卻前擊敗他，跟着在S19（68）エグベルト仍活着的狀態讓レオン的援軍登場，並於擊敗エグベルト前先擊倒レオン，最後於出現的分支問題選擇「自分が天下を取る」，便會進入新增的路線S20（79），否則只會進入S20（69）之中。

SCENARIO 12（56）霸道
SCENARIO 13（57）帝王貝哈特
SCENARIO 14（58）GENOCIDE
SCENARIO 15（59）卡魯撒斯城攻略
SCENARIO 16（60）真魔劍艾哈撒

SCENARIO 17（61）闇之使者
SCENARIO 18（62）死於浪中
SCENARIO 19（63）雙城故事
SCENARIO 20（64）帝國最後之日
SCENARIO 21（65）往闇之傳說

SCENARIO 17（66）霸者之道
SCENARIO 18（67）青龍之炎
SCENARIO 19（68）皇帝貝哈特

SCENARIO 20（79）GENOCIDE
SCENARIO 21（80）孤獨之王

SCENARIO 20（69）諸神之遺跡
SCENARIO 21（70）新．古洛尼亞

SCENARIO 21（55）SAD ATTACK

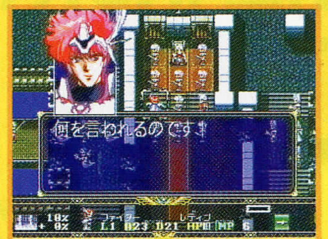
SCENARIO 21（78）往遙遠的傳說去



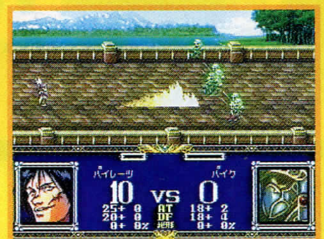


■不論你所玩的是哪一集，在開始前均要回答光之女神的一連串問題以決定初期能力。


■「Ⅱ」的故事是由主角利迪王子的城受到帝國軍襲擊而開始的。



■這個就是遊戲的基本畫面，部隊的移動及一般的劇情都是在這裏展開的。



■這遊戲的戰鬥畫面是以一些Q版公仔來進行，輕快的過程及有趣的音效可說是令這遊戲成功的其中一個重要因素……

《LANGRISSER Ⅱ》全分支路線表

共通之路線
光輝之路線
帝國之路線
闇之路線
霸道之路線
會發生分支之劇情

SCENARIO 1　序章
SCENARIO 2　出發
SCENARIO 3　光之神殿
SCENARIO 4　卡魯撒斯城之攻防
SCENARIO 5　在火炎之中
SCENARIO 6　聖地利迪魯
SCENARIO 7　魔族之少女

SCENARIO 8（37）GO AHEAD
SCENARIO 9（62）WANTED
SCENARIO 10（39）老劍士、站起來
SCENARIO 11（40）神秘序秘劍

SCENARIO 12（82）篡奪者
SCENARIO 13（83）魔族之娘
SCENARIO 14（84）落日之霸者
SCENARIO 15（85）闇之眷屬
SCENARIO 16（86）MIGHT IS RIGHT
SCENARIO 17（87）敗陣之女將軍
SCENARIO 18（88）闇之魔域
SCENARIO 19（89）闇之終結
SCENARIO 20（90）悲傷之攻防戰

SCENARIO 8　建於空中的橋
SCENARIO 9　老劍士之城塞
SCENARIO 10　猛將巴魯格斯
SCENARIO 11　聖劍LANGRISSER

SCENARIO 12（41）悲傷之追擊者
SCENARIO 13（42）滅絕者
SCENARIO 14（43）鐵壁之防禦陣
SCENARIO 15（44）卡魯撒斯陷落
SCENARIO 16（45）TRIANGLE

SCENARIO 21（91）新的傳說

SCENARIO 12　鐵壁之騎士團
SCENARIO 13　帝王貝哈特

SCENARIO 14（25）港之攻防戰

SCENARIO 15（26）迎擊之伊美露達
SCENARIO 16（27）傀儡

SCENARIO 17（46）愛妹蘇莉雅

SCENARIO 21（92）新的傳說

SCENARIO 17（51）悲色之大河
SCENARIO 18（52）光、陷落了…
SCENARIO 19（53）暗黑力量
SCENARIO 20（54）闇之城偉謝尼亞

SCENARIO 15（28）凍結之火炎
SCENARIO 16（29）DEAD END

SCENARIO 18（31）封印之鍵
SCENARIO 19（32）復仇者
SCENARIO 20（33）大陸最強之戰士
SCENARIO 21（34）傳說之終結

SCENARIO 17（30）復活之魔劍

SCENARIO 14　港之攻防戰
SCENARIO 15　傀儡
SCENARIO 16　復活之魔劍
SCENARIO 17　封印之鍵
SCENARIO 18　復仇者

SCENARIO 18（33）封印之鍵
SCENARIO 19（34）復仇者
SCENARIO 20（35）大陸最強之戰士
SCENARIO 21（36）傳說之終結

SCENARIO 18（74）SAD ATTACK
SCENARIO 19（75）散落海上的流星
SCENARIO 20（76）雙塔之古城
SCENARIO 21（77）決戰

SCENARIO 18（47）DARK BREAKER
SCENARIO 19（48）散落海上的流星
SCENARIO 20（49）雙塔之古城
SCENARIO 21（50）決戰

SCENARIO 19（22）狂人
SCENARIO 20（23）大陸最強之戰士
SCENARIO 21（24）傳說之終結

SCENARIO 19　大陸最強之戰士
SCENARIO 20　聖魔劍
SCENARIO 21　超越傳說



WIZARDRY LLYLGAMYN SAGA

Text：積奇





■有三個故事可供選擇。

前言

回想早期電腦版的「WIZARDRY」，迷宮純以簡單的線條表示，怪物們亦因為用色小的關係而顯得變形，所有事件也只是以文字來表達，音效亦只得「必」聲。雖然如此，但亦吸引了當時大批的電腦玩家沉迷其中。它的受歡迎，除了3D立體迷宮外，其系統更是主要因素。獲得經驗值而LV UP，多彩的種族和職業，強力的呪文等，對當時RPG的發展有着一定的影響，亦成為現今各機種的移植對象。這個PS版，移植了電腦版初期的三個作品。利用PS的機能，所有迷宮也由單線條改為多邊形（亦可選回原來電腦版的畫面），怪物們亦以256色來表達。不懂日文的朋友亦不用擔心，遊戲內有日語和英語可供選擇，十分親切呢！

藉着劍與魔法的力量，一起勇闖這個「WIZARDRY」的世界吧！

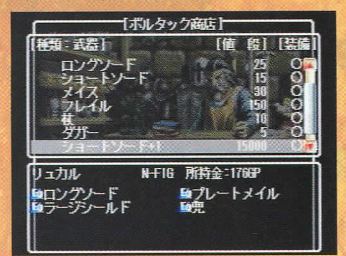
各位新的冒險者，這個便是WIZARDRY的世界！

町

在村內，可進行隊伍的組合、裝備的購入和治療異常的狀態。但以上各種行動也是需要金錢的，想得到金錢便要入迷宮冒險了。



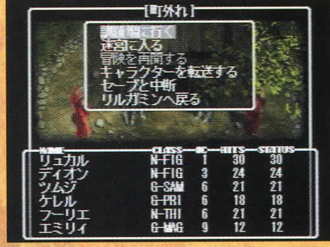
■宿屋中最平的房間（？）



■強力的裝備，價錢亦最高。

町外

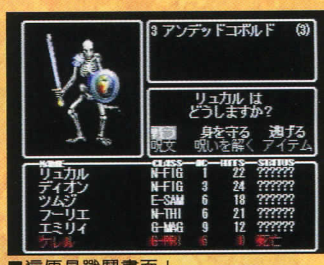
在村外，可自制角色、改變角色名字和轉職。而迷宮也是由這 進入，所有冒險也是由這開始。



■除了是迷宮和町的入口之外，更是遊戲的入口。

迷宮

這是一個被恐怖和黑暗所支配的空間。而你的目的便是要進入迷宮的最深部，把傳說中的道具得到手。



■這便是戰鬥畫面！

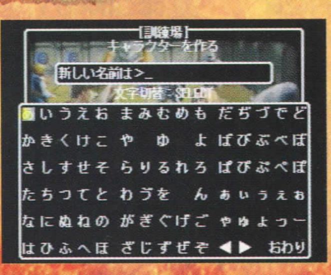


■迷宮內危機四伏，沒有準備便進入是很危險的。

遊戲初期最大的樂趣便是制造角色！

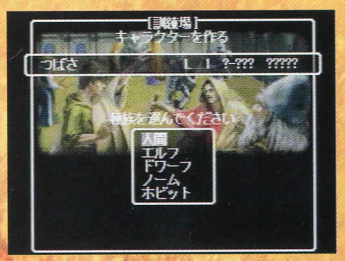
名字的決定

主角們名字的決定，遊戲內亦有漢字提供，冒險中亦能隨意改變。



種族的決定

再來是種族的決定，種族對職業是有一定影響的，要細心選擇啊。



屬性的決定

由三種類的屬性中選出角色的性格，屬性對職業也有着一定影響的。





種族的選擇便是角色的基礎！

WIZARDRY的世界共有5個不同種族。

■種族的決定對能力的上限是有影響的。

種族	說明
人間	由於缺乏信仰心，做事慌慌張張的，用處不大。
（エルフ）	腕力和生命力較弱，知惠和信仰心較高，速度亦不弱。
（ドワーフ）	力和生命力無人能出其右，信仰心亦意外的高，唯一弱點便是速度較慢。
（ホビット）	信仰心高但知惠低，以力量和速度取勝。
（ノーム）	速度之高是各種族中最高的。

屬性的決定十分重要！

屬性的選擇也是制造角色的重要因素之一。全部有三種類，對職業的選擇和隊伍的構成也有着一定影響。

■戰鬥時的行動也受到屬性影響。

屬性	說明
善	相比起自己，會以關心隊友為優先。
中立	因沒有主張，會有怎樣的行動呢？
惡	以利益為優先，自我為中心，但並不代表〝邪惡〞

職業的選擇亦要考慮！

職業是由角色的特性值所決定，目標是LEVEL UP後的上級職業！

基本職業

職業	說明
戰士	能使用大多數的武器和防具，除了戰鬥外沒有別的能力。
盜賊	可悉破寶箱內的陷阱，是冒險不可欠的職業。
僧侶	能使用回復和防御等呪文，亦可解除不死系怪物的呪語。
魔術師	主要使用攻擊呪文。

上級職業

職業	說明
司教	能使用僧侶與魔術師兩方面的呪文，亦能夠鑑定正體不明的道具。
侍	擁有戰士以上的攻擊力。
君主	能使用比僧侶更高級的呪文。
忍者	無需任何裝備也能擁有和戰士一樣的防御力。能空手取敵人首級，是恐怖的人間兵器。

故事大概

SCENARIO 1 狂王之試練場



故事圍繞一個以統治「艾西魯拿頓」世界為目標的王帝。為滿足其征服慾，不惜犧牲人民性命，人稱狂王「多利波」。為了征服世界，有兩樣東西是他渴望得到的。其一是育成一隊最強的精鋭部隊，第二是希望在邪惡魔術師「華東拿」手上奪回護符。於是他便於世界各地廣貼告示，招集勇者。





「我國偉大的王，多利波王現有以下招集。元首席魔術師華東拿，奪取了我國國寶護符，是一個希望統一世界的邪魔。他於町外掘了迷宮，更於內裡放了大量怪物。現招集有能之士，望能打倒這個忘恩之徒，奪回護符。如能事成，將會冠以騎士的稱號、列入多利波王親衛隊和得到巨額獎金。」

SCENARIO 2 鑽石之騎士



由歷史上最高的鍛造技術所鍛造而成，至高無上的作品，便是這支「尼魯達」之杖。這杖持有的力量非常強大，而它亦是「尼魯加明」村的力場中心，無論怎樣的武器和魔法也沒法將它打破。亦因為這樣，尼魯加明亦成為無敵之町。但是，有意威脅尼魯加明的亦大有人在，而尼魯達之杖的防御力雖然完美，但亦有一個缺點……。

面對着由尼魯加明町所出生的人，尼魯達之杖便顯得無力。隨着時間流逝，持有邪惡力量，於尼魯加明出生的魔人「達巴路斯」亦終於出現。以黑暗作為助力的達巴路斯，除了把尼魯加明的王位奪取外，更使整個王室導向滅亡。幸運地，年輕的「瑪魯古達」王女與「亞拉比」王子可逃出其魔掌，繼續生存。二人為了打倒達巴路斯，找來了偉大的英雄「鑽石之騎士」傳說　，5件最強的武具。身穿5件神秘的裝束，亞拉比王子便向達巴路斯發動攻擊。戰末，達巴路斯終被打倒。但是，於其死亡之時發出了最強的呪文，把整個尼魯加明村也摧毀了，亦因此形成了一個大洞穴。魔人達巴路斯和亞拉比王子消失了，而尼魯達之杖亦不知所蹤。為了尋回尼魯達之杖，冒險者們便再次被召集……。





SCENARIO 3 尼魯加明之遺產



隨着狂王「多利波」的支配過去後，「艾西魯拿頓」各處正受着突如其來的巨大災所襲擊。有些村被地震所破壞，亦有些被洪水所淹沒。世界各地的賢者也沒法找出災難的原因，更有些因此而失去性命。

正當各人面臨絕望之時，一線曙光終於出現了。於「尼魯加明」的盡頭，有一個大洞窟的入口，洞內住有一條傳說巨龍「路•其保利斯」。而它所保護的「大地之寶珠」據説擁有強大的力量，足以鎮壓災難。但亦因為它的力量強大，往往沒有東西能接近，力量低的人只要輕輕接觸便會導致精神錯亂。

因此，現正召集力量強大的冒險者，尤其是曾經接觸過「護符」的冒險者們的子孫……。











ROCKEY × HOPPER 2~探偵物語

ETC　製造商：CULTURE PUBLISHERS
發售日：發售中　售價：4800日圓　記憶：1 BLOCK
MEM　MPLY　PlayStation

TEXT：怪獸

STORY



ROCKY和HOPPER兩個在自己所開設的偵探事務所中都顯得非常悠閒，但其實他們正在沉迷製造一架可以飛行的滑翔飛行機，而某一天他們正在忙碌地進行裝嵌配件時，突然PINKY來到，她表示希望ROCKY二人尋回已失蹤了的愛貓─CHUNKY，而這個任務亦被他們由小已經認識的朋友─BROWNY知道，於是他們三人都開始了尋找CHUNKY的工作。在途中，他們三人因找到同樣的線索而遇上，之後更一起進行調查工作。最後，他們發現原來CHUNKY已被FRITZ博士捉著了，而更加知道博士想將利用CHUNKY做實驗品，ROCKY他們當然會阻止博士啦！





遊戲簡介

《ROCKY × HOPPER》這個遊戲自從推出了第一集後，現在終於推出其遊戲的續集。今集會和上集一樣，有單人玩的STORY MODE、練習用的FREE MODE和對戰用的VS MODE，而遊戲數目方面，MINI遊戲會由上集的十一個增至現在的十二個，當然各遊戲的玩法和種類都會有不同的地方。

STORY MODE

在故事模式裏共有十個MINI遊戲。進入遊戲時，玩者可以從ROCKY&HOPPER兩個主角中選擇其中一個，而兩者的ENGING片段就只會有少許不同。在這模式中的每個遊戲之間會有一段片段來交代故事的發展。

FREE MODE



在這個模式中，玩者可以從十二個MINI遊戲中自由地選擇一個作練習之用，但玩者練習完畢後，就會直接回到主題畫面。

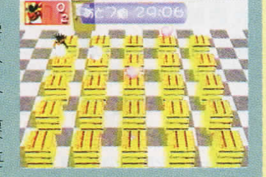
VS MODE

相信不用多説各位都會知道這個就是對戰模式。在這模式中，能夠參予的人數和上集同樣是四人，而手掣分配亦和上集一樣可以選擇NORMAL MODE和LOVE2MODE兩種。這模式　的MINI遊戲共有十一個，當中會有兩個是新追加的（FLAG和模仿），但故事模式的TELEPHONE遊戲是無法在這模式中作對戰之用。

迷你遊戲介紹

在整個遊戲內共有十二個迷你遊戲，當中包括十個在故事模式裏的和兩個在對戰模式中才會有的遊戲，而現在為大家介紹各遊戲的玩法和特色：

一. ITEM



在一個充滿木箱的地方裏，玩者需要不斷從一個木箱跳躍到另一個木箱來拾取ITEM，而玩者每一次跳上木箱時都會令木箱有所損壞，當受到一定程度的損壞後，木箱就會整個倒塌。ITEM方面，每一次它們都出現在不同的木箱上，而之後就會在一段無法預測的時間內消失。如果玩者在中途跌倒在地上，就會不合格。

↑→↓←掣：移動或跳躍方向；○掣：跳躍

二. TELEPHONE



玩者需要看清楚每一個電話記號，才好輸入號碼。因為除了每1 ROUND電話記號都會不同之外，還有每張記號都會以不同的方向和速度旋轉，而且輸入的機會只有一次。在對戰模式中，玩者是沒有機會選取這個遊戲作對戰之用。

↑→↓←、△○×□掣：電話記號



三. 聲音對照



在指定時間內，玩者需要從十六張聲音咭中找出多對相同動物叫聲的聲音咭。當玩者打開一對錯誤叫聲的聲音時，電腦就會在指定次數中扣取一次。在對戰模式中，玩者會以輪流的方法打開聲音咭，而能夠開出相同聲音咭的玩者就可以繼續下去，直到開錯咭為止。

↑→↓←掣：移動；○掣：決定

四.MANHOLE



這遊戲的玩法和「扑傻瓜」相同，而它的計分方法是打中莫高拿+1點，打中CHUNKY+2點。

↑→↓←掣：方向移動；○掣：扑鎚

五. 空手劈

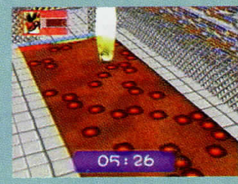


在遊戲內，玩者所劈的東西全部會以RANDOM方法來決定的，而每件東西的力度計快慢和被劈後的得分都會有所不同。只要玩者取得足夠的得分，就可以過關。



○ 掣：決定劈物件的力度

六. 地雷陣



遊戲開始前，畫面會顯示出一次每1 ROUND賽道的地雷分佈。遊戲開始後，畫面中的地雷就會隱藏起來。每當玩者踏到地雷後，便會引起爆炸，這時候除了玩者被停止活動外，還可以看到附近地雷的位置。如果玩者被追趕線追過，便會不合格。

↑→↓←掣：移動；○掣：跳躍

七.POPCORN（爆谷）

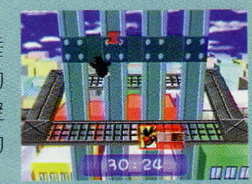


玩者需要不斷地走來走去進食爆谷機所射出的爆谷，而進食爆谷的計分方法是：

以步行來進食+1點、跳高進食+5點、進食假的爆谷-1點。

↑→↓←掣：移動；○掣：跳躍

八. CLIMDER



玩者需要以最快的速度抓上一條垂直的工字鐵頂部，而途中會有一些大件的物件從高空掉下來，這時候玩者當然要避開這些物件，否則就會減低玩者抓行時的速度。

○ ×掣：抓行動作（只要交替連打，便可抓上工字鐵頂部）；←掣：用來避開從高空掉下來的物件

九. 速射



這個遊戲要玩者以最快的速度射擊出現博士的木板，而玩者要留意當中的三塊木板是否有博士存在。計算得點方面，射中博士+1點、射中CHUNKY-1點。

□掣：向左面射、△掣：向中間射、○掣：向右面射

十. 投標



在故事模式中，玩者經過調教力度和角度後，就需要飛到對面廣告板的中間。在對戰模式中，那塊廣告板會分為九個方格，而每1 ROUND木板的九個方格都會出現一個分數。如果玩者飛到某一格，就會取得那方格內的分數。

○ 掣：決定力度和最後角度；←→掣：移動到適合的起跑位置

十一. 模仿



這遊戲故明思意是要玩者去模仿其他對手，而模仿的是對手的動作。玩法方面就好像和「超級無敵馬拉松」一樣，除了模仿之前對手的動作外，還要加入一個屬於自己的動作，而每次模仿的動作都需要在時間棒完結前按掣。動作方面，每一個按鈕都是代表不同動作的。

↑：跳起、↓：向下、→：向右、←：向左、○：轉一圈、×：萬歲

十二.FLAG



遊戲開始後，玩者可以看到在畫面中間會有一隻握著一支白旗和一支紅旗的企鵝，而這隻企鵝是負責帶領各玩者的舉旗動作。當牠舉起白旗時，玩者亦都要舉起白旗，之後的就如此類推，但玩者要非常地小心牠的動作，因為牠隨時會欺騙玩者的。

←掣：舉起或放下白旗的動作；→掣：舉起或放下紅旗的動作





CHORO Q
JET RAINBOW WINGS

STG 製造商：TAKARA 發售日：發售中
售價：5800日圓 容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
MEM 2P PlayStation

TEXT：怪獸

消滅空賊團的任務就交給我啦！

故事

在一個充滿 和平的世界中，突然出現一班窮兇極惡的空賊團，而他們展開了攻擊全世界的計劃。警察和軍隊都未能夠阻止他們。這個時候，有一班意向一致的人組織了一隊航空防衛隊「RAINBOW WING」出現。

某一日，宇宙掉下了一件「ガロン隕石」在這個世界裏，但隕石因撞擊關係而分開了很多件碎片，這些碎片都散佈在這個世界的不同地方。傳說：當隕石碎片全部齊集後，就可以令究極兵器「アンドロジャイアント」復活。



空賊團為了得到究極兵器，而開始進行奪取隕石碎片的作戰計劃。另一方面，防衛隊因得知這件事件的嚴重程度，於是派遣玩者去阻止空賊團的陰謀，並且還要奪回ガロン隕石。



故事模式

在這模式開始前，玩者需要從八架戰機中選擇一架適合自己的戰機，而這架戰機將會成為玩者完成八個STAGE的唯一作戰工具。在這八個STAGE中，每個STAGE都會有一個任務需要玩者去完成，而每個任務的詳細資料都會由紅色伯爵在每一個STAGE開始前解說一次。





遊戲簡介

每當提到《CHORO Q》的時候，便會很容易令人聯想起Q版賽車，但TAKARA今次所推出的並不是賽車遊戲，而是在空中駕駛的戰鬥機。今次的登場戰機共有八架之多，每架戰機都擁有不同性能，而在戰機上裝配的必殺武器亦都有所不同，好像有P38 LIGHTNING的火炎砲、A6M ZERO的波重力砲和F-16 FIGHTING FALCON的雷擊砲等，另外操控方面十分簡單，玩者可以輕易做出後滾翻、回轉等高難度的動作。在遊戲模式方面，除了故事模式外還有對戰模式。在故事模式中，玩者需要完成八個STAGE中的每一個任務，而在對戰模式中，玩者可以和朋友一起進行二人同時對戰。





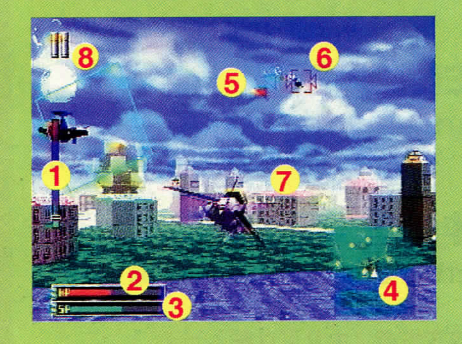
操作方法

方向掣－上	下降	○掣	減速／緊急減速（連打）
方向掣－左	左轉		
方向掣－右	右轉	△掣	加速加至最高速度（連打）
方向掣－下	上昇		
SELECT掣	視點切換	R1掣	右移回轉
START掣	暫停	L1掣	左移回轉
×掣	發射加農砲	L2掣	發射必殺武器
□掣	發射追尾式導彈	L1+R1掣	極少LOOP（後滾翻）

#同時按START掣+×+○+□掣，便可回到開機畫面。

基本畫面

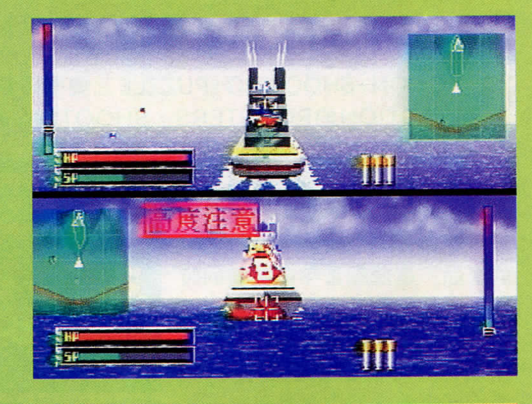
1. 高度計
顯示飛行機現時高度
2. 體力
顯示現時玩者剩餘的體力。當機體的體力跌至零時，機體會自動爆炸。如果玩者在飛行中途撞到建築物，亦會減少體力。
3. 速度計
顯示現時飛行速度
4. 雷達
白色三角：自機
白點：導彈等攻擊彈
紅點：敵方戰機
藍點：飄浮的敵方兵器
黃點：敵方的地上兵器
綠色三角：顯示出目的地的方向
5.箭咀指示標
指示出最近敵機的方向，而且會顯示與敵機的距離。
6.LOCK ON
敵機在前方出現時，會自動LOCK ON敵機，而所發射的導彈便會追蹤敵機。
7.瞄準器
加農砲的瞄準器
8.攻擊能源剩餘數量
顯示出攻擊能源剩餘數量，而每一次使用導彈和必殺武器都會減少該能源值。



在途中可能會出現「高度注意」或「ミサイル接近」兩種警告字句。「高度注意」表示玩者的高度高出或低出標準高度，而「ミサイル接近」表示有導彈接近。

對戰模式

在這個模式中，玩者可以進行二人同時對戰。遊戲開始前，玩者可以從八個地方（這八個地方就是故事模式中那八個STAGE的舞台，這樣玩者就可以嘗試到未曾玩過的STAGE了）中揀選一個作為二人對戰場地之用。之後，玩者便可選擇戰機。在對戰開始時，畫面會以水平分割式分開上下兩個對戰畫面，而在地圖當中會有很多道具給玩者作機體補給。這模式的勝行條件是在一ROUND中將對手擊倒。



攻擊武器

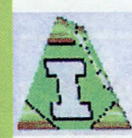
加農砲
是一件發射高速子彈而可以無限地使用的基本攻擊武器。

導彈
這武器是追尾式導彈，攻擊力雖然強，但彈數有限。減一格攻擊能源。

必殺武器
是各機體的固有武器，但各機體所使用的必殺武器都是不同的，而這些武器的威力非常強。減五格攻擊能源。

道具

在遊戲進行時，玩者可以從地圖中或每次擊倒敵機後拾得三種不同功能的輔助道具，而這些道具都會對玩者有所幫助。



無敵
取得後，在一定時間內完全無敵，敵人的攻擊均會完全無效。



攻擊能量補給
取得後，可以完全回復攻擊能量。。



體力回復
取得後，可以完全回復體力。



WONDER 3
一隻GAME滿足你三個願望

BY：非洲-JELLY

ETC	製造商：XING　容量：CD-ROM
2P	發售日：發售中　售價：5800日圓

SEGA SATURN

序

ACTION+SHOOTING+PUZZLE三隻不同類型的遊戲集於一身，ACTION的ROOSTERS，SHOOTING的CHARIOT，PUZZLE的BONPLE適合不同人的口味，這三隻遊戲是由街機完全移植到SATURN之內，而且這三隻遊戲都是1991年CAPCOM的產品，這遊戲當年在街機的時候已經是一隻三合一的遊戲，而且大受歡迎，以下筆者將會為大家逐一介紹各遊戲的特色及玩法，好讓讀者們重溫當年的心頭好。



■三隻GAME任你揀

ROOSTERS



STORY

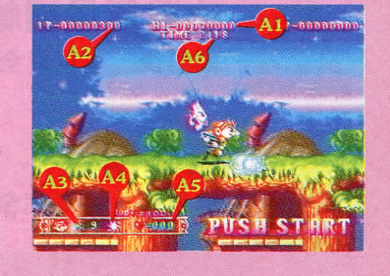
在一段被妖魔統治世界的黑暗時代　，有兩個被稱為ROOSTRES（公雞！？可能一個叫阿公，一個叫阿雞。其實是LOU及SIVA）的冒險家，在這混亂的時代中四處探險。於某一晚，一位持着幻之卡的老人來找他們，問他們想不想得到CHARIOT這件寶物。傳説中它有着能使人在天空自由地飛行的能力，更可以發放出能夠剋制妖魔之呪，拯救世人。「救人呢，就冇乜興趣，不過有件咁得意嘅寶物，就即管試吓啦。」（竟然妄顧他人的性命）於是他們便朝着藏着CHARIOT的妖魔城頂層進發！！

操作方法

方向掣	角色的移動
START掣	暫停
A/C掣	攻擊
B掣	跳躍（與下掣同按可作DASH及跳往下層；按B掣後加上掣可以攀爬，若再按B掣便可到上層）

畫面解説

A1.最高分數
A2.現在的分數
A3.剩餘隻數
A4.使用中的武器
A5.所獲的POINT



道具説明

攻擊系

BOUND SHOOT	比普通攻擊強且帶有LASER
HYPER SHOOT	可作兩方向的發射
TAILSHOOT	從玩者的前後射出

輔助系

亞卡比	以火炎攻擊的精靈
歌利	以冷空氣攻擊的精靈
斯布	使用追蹤彈的精靈
其他	
POINT CARD	只要集齊100張便可加玩者一隻
神燈	回復着衫的形態
金幣	增加1000分



■在STAGE CLEAR若夠分又可加隻數


■第一關的首領



■打水戰都冇問題



■在限時內將首領消滅會有BONUS

遊戲秘技

可擁有LEVEL 2的精靈

在遊戲中按START暫停遊戲，按緊L及R再順序輸入X、Y、Z、A便會出現亞卡比，X、Y、Z、B便會出現歌利，X、Y、Z、C便會出現斯布。

使用強力的炸彈

在遊戲中按START暫停遊戲，按緊L及R再順序輸入X、Y、Z、上、下

＊註：以上的秘技在遊戲之中只可以輸入一次



CHARIOT

STORY

自從曾支配世界的妖魔佳亞被稱為ROOSTERS的兩位冒險家消滅後，世人都從咀咒中得到解放，過着和平的生活。在一個晚上，一隻受了傷的精靈對着兩位青年説：「新的妖魔出現了，我們的國家伊斯達魯受到襲擊，並捉了我們的公主。它們的力量十分強大，以我們的力量根本不能抵抗。所以我們希望擁有傳説的聖翼CHARIOT的兩位，能夠協助我們救出公主。你們可以幫助我們找出這兩人嗎？」當那精靈説罷，二人便由天窗走了出去，兩對被光包圍着的翼出現了。「莫非那便是傳説中的CHARIOT，那麼你們是......」

「伊斯達魯的公主，便交給我們ROOSTERS吧！」

操作方法

方向掣	角色的移動	A/C 掣	攻擊
START 掣	暫停	B 掣	取消/特殊攻擊

畫面解説

1.最高分數
2.現在的分數
3.剩餘隻數
4.所獲的POINT

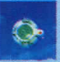


道具説明

 SLASHER　擴散型波動砲

 JELLOS　一點集中型波動砲

 BOMB　投下型的空投炸彈，可作二階段的POWER UP

 GUARDPARTS　可以抵禦敵人的一次攻擊

 FULL POWER UP　將所有裝備升至最高LEVEL

 TAIL OPTION　最多可儲7個，每用一次特殊攻擊便扣除三粒OPTION

EXTEND HEART　收集了一定的數目，便可增加玩者一隻

金幣　最小的有100分，最大的有4800分



■特殊攻擊的威力不少啊



■若不能在限時內過版便沒有TIME POINT了

遊戲秘技

WIDE SHOOT

在遊戲中按START暫停遊戲，按緊L及R再順序輸入X、Y、Z、A便可以將裝備變成FULL POWER

RAPID SHOOT

在遊戲中按START暫停遊戲，按緊L及R再順序輸入X、Y、Z、B便可以將裝備變成FULL POWER

回復初期狀態

在遊戲中按START暫停遊戲，按緊L及R再順序輸入X、Y、Z、上，下便可以做這無聊的事

＊註：以上的秘技在遊戲之中只可以輸入一次



DONPLE

STORY

於一條和平的村莊內，住着兔仔阿當及牠的好友松鼠阿培，牠們生活得十分快樂。某日，在村莊內的泥土下，突然冒出了很多史萊姆及暴龍，史萊姆四出追人，而暴龍便噴火大肆破壞，令村民十分頭痛。於是阿當及阿培便站出來對付那些破壞村莊的可惡傢伙。

操作方法

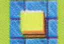
方向掣	角色的移動	A/C 掣	推動 BLOCK
START 掣	暫停	B 掣	取消

BLOCK 的介紹



普通 BLOCK　如將它破壞，可以得到10分

小爆炸 BLOCK　若推動將類BLOCK，在它停的位置會引起3 × 3格的爆炸，可用來攻擊敵人

 大爆炸 BLOCK　跟小的差不多，但其爆風是5 × 5格的

 道具 BLOCK　將它破壞可以從裏面得到道具

心心 BLOCK　只要將它們排成同一直線，畫面的音樂便會改變，在此段音樂停之前玩者是無敵的，在這段時間內敵人會變成水果，玩者可以吃掉它們。


■邪惡的一面


■就咁燒焦，一早知你係？？？



■好不容易才過了一版

遊戲秘技

ROUND SELECT

在遊戲中按START暫停遊戲順序輸入A、C、B、C、C、C作為選關的開頭，然後按X決定。

A：按一次代表1個PLUS
B：按一次代表10個PLUS
C：按一次代表20個PLUS

例如玩者想去第26關便按五次A掣，兩次B掣便可（不可以按一次C掣代替兩次B掣），此秘技可以無限次使用。



曾經在PC-ENGINE上名噪一時的戰略遊戲－《NECTARIS》，終於決定在PlayStation上推出。除了保留了前作的版圖之外，今集更收錄了一個由讀者設計，共44個新版圖模式－「Campaign」，加上全新製作的戰鬥場面，令遊戲更具吸引力。

By: Agent X · Glen



遊戲模式

模式主要分為：「Continue」、「New Story」、「Legend Story」、「Campaign」、「Password」、「Quick Start」及「Option」。當中「New Story」是新設計版圖模式，而「Legend Story」則是收錄回PC-ENGINE版的戰鬥版圖；不過，玩者若想參與的話，便必須要完成「New Story」模式才可。另外，今集較為特別的地方，就是收錄了讀者所設計的戰鬥版圖，分別是：入圍作品40個、以及優秀作品4個。至於「Quick Start」則需要玩者完成「New Story」及「Legend Story」才可進入，當中玩者除了可隨意選擇任何戰鬥版圖來作戰之外，更可以與友人一起進行對戰。

此外，遊戲中亦設有「Construction」一項，當中玩者可自行對各戰鬥版圖進行修改，或設計一個全新的版圖來。

戰鬥畫面

遊戲在戰鬥畫面方面，經過了大幅度的改良，尤其利用了3D立體多邊形來處理，令戰鬥更具迫力。不過，今集中同樣保留了前作的2D戰鬥畫面，以讓一些喜愛原作的朋友，能夠有所選擇。



■ 2D畫面。



■ 3D畫面。

戰鬥流程

玩者行動→玩者可對各戰鬥單位下達「移動」、「攻擊」或「移動＋攻擊」等指令。

▼

敵方行動→當玩者選擇「終了」之後，便會輪到敵方進行作戰、戰略等部署。

▼

▼→這樣雙方輪流向己方部隊下達指令，而途中玩者亦可選擇「SAVE」、「降伏」等指令。

▼

勝利→進入下一版圖。
戰敗→GAME OVER。



■雙方戰術統計一覽。

特殊效果

在戰鬥中計算敵我雙方損傷的準則，主要是根據四種不同的特殊效果來決定：基本能力與經驗、包圍效果、支援效果及地形效果。只要玩者能夠好好利用這些因素，便可以發揮出部隊最大攻擊及防禦能力，令戰鬥更為順利。

EXP（經驗值）

不論敵我雙方，在戰鬥時都會令經驗值有所增加，而這是會影響部隊的攻擊及防守力的。因此，利用有一定經驗值的部隊，來攻擊敵方毫無經驗的新手，為一種十分正統的戰法。



■ 新丁？



■ 老手！

包圍效果

部隊在進擊敵方時，若敵方身旁是有己方部隊的話，便可發揮出包圍敵人的效果，令敵方的攻擊及防禦能力因此而被削減。當然，包圍部隊數目越多，所發揮出的包圍效果亦越大。



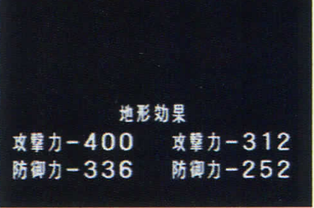
支援效果

同樣在戰鬥時，如果戰鬥部隊的身旁是有己方部隊的話，便可以發揮出支援效果，令攻擊及防禦有所增加。例如：戰鬥部隊是步兵，而身旁有戰車部隊的話，步兵的攻擊及防禦力便會得到數倍的增加，十分厲害。



地形效果

除了戰機部隊之外，其餘部隊均會受制於地形的限制。遊戲中總共設有9種不同的地形，當中每種地形都會對防守部隊產生一定程度的效果，令部隊的防禦有所增加。





地形種類及效果一覽



地形	防禦效果	說明
平地	防禦效果5%	最適合戰車及摩托車部隊移動
道路	防禦效果5%	適合所有部隊移動
荒地	防禦效果30%	地上部隊的移動力受到限制
谷	防禦效果0%	只容許步兵、機動步兵、戰機進入



地形	防禦效果	說明
山脈	防禦效果40%	雖然防禦力甚高,但仍只容許步兵、機動步兵、戰機進入。
丘	防禦效果20%	戰車等機動部隊的移動力會受到限制
橋	防禦效果0%	不適合部隊停留的地方
工場	防禦效果0%	為部隊進行修理的地方
收容所	防禦效果35%	擁有高防禦力的重要據點

戰鬥機械一覽

遊戲中的戰鬥機械，主要分為：戰鬥攻擊機、輸送部隊、戰車、對空戰車、自走炮、輕量武裝車輛、步兵、野炮與地雷8種。而以下將會介紹各兵種中的機械以及其能力指數，提供大家作為參考：

能力表解說：

對地攻擊力	□	□	對空攻擊力
對地射程	□	□	對空射程
移動力	□	□	防禦力

戰鬥攻擊機

名稱	特點	剋星	對地攻擊力	對空攻擊力	對地射程	對空射程	移動力	防禦力
FX-1ファルコ	最高移動力，專對付戰鬥機、運輸機	對空戰車	-	90	-	1	12	30
AX-87ジャビィ	專用爆擊機，為地面部隊的剋星	戰鬥機、能間接攻擊的對空戰車	70	20	1	1	10	30
EF-88ハンター	最強戰機，對空對地樣樣皆能	對空戰車	70	70	1	1	11	50

輸送部隊

名稱	特點	剋星	對地攻擊力	對空攻擊力	對地射程	對空射程	移動力	防禦力
NC-1ミュール	運輸步兵、地雷、野炮	所有戰鬥部隊	10	10	1	1	6	10
C-61ペリカン	除戰機外，可輸送任何部隊	戰鬥機	-	-	-	-	9	10

戰車

名稱	特點	剋星	對地攻擊力	對空攻擊力	對地射程	對空射程	移動力	防禦力
T-79グリズリー	火力強勁的重戰車，但由於速度慢，多用於支援攻擊	爆擊機	70	-	1	-	4	50
PT-6アルマジロ	防禦力高的重戰車，多作為支援攻擊之用	爆擊機	60	-	1	-	4	60
S-61バイソン	標準中戰車，為我軍主戰部隊	自走炮、爆擊機	50	-	1	-	6	40
GS-81スラッガー	中戰車，為敵軍的主戰部隊	自走炮、爆擊機	50	-	1	-	7	50
GT-86モンスター	敵軍重戰車，富機動性，多用於支援攻擊	爆擊機	60	-	1	-	5	50
HNB-2ギガント	陸上要塞，只是移動甚為緩慢	爆擊機	90	40	1	1	2	80
TT-1レネット	二流試驗型戰車	戰車、自走炮、爆擊機、輕量武裝車輛	45	-	1	-	5	30

對空戰車

名稱	特點	剋星	對地攻擊力	對空攻擊力	對地射程	對空射程	移動力	防禦力
AAG-4シーカー	裝有4支20mm機關炮的對空戰車	戰車、自走炮、輕量武裝車輛	30	65	1	1	6	30
M-107ホークアイ	以飛彈作間接攻擊，堪稱戰機剋星	戰車、自走炮、輕量武裝車輛	-	85	-	5	5	30

自走炮

名稱	特點	剋星	對地攻擊力	對空攻擊力	對地射程	對空射程	移動力	防禦力
SG-4ナスホルン	命中率極高的自走炮	戰車、爆擊機、輕量武裝車輛	45	-	5	-	4	30
MR-22エストール	命中率雖低，但威力強大	戰車、爆擊機、輕量武裝車輛	60	-	4	-	4	30

輕量武裝車輛

名稱	特點	剋星	對地攻擊力	對空攻擊力	對地射程	對空射程	移動力	防禦力
MB-5ラビット	最一擊脫離用部隊	自走炮、爆擊機	70	10	1	1	8	20
MB-4リンクス	間接攻擊專用部隊	爆擊機	40	10	2	1	6	20

步兵 (主要作為佔領之用)

名稱	特點	剋星	對地攻擊力	對空攻擊力	對地射程	對空射程	移動力	防禦力
GX-77ムンクス	輕裝備步兵	戰車、自走炮、爆擊機、輕量武裝車輛	10	10	1	1	9	8
GX-87ダーベック	擁有對地飛彈的重步兵	自走炮、爆擊機	40	10	1	1	2	10
CBX-1ドレイパー	移動力甚高的機械化步兵	戰車、自走炮、爆擊機、輕量武裝車輛	10	10	1	1	9	8

野炮與地雷

名稱	特點	剋星	對地攻擊力	對空攻擊力	對地射程	對空射程	移動力	防禦力
SS-80モノケロス	擁有最遠射程的支援用武器	爆擊機	90	-	6	-	-	20
SS-80ヤマアラシ	阻止敵方前進的武器	——	-	-	-	-	-	80



1 080° TEN EIGHTY SNOW BOARDING

TEXT：怪獸

SPT　製造商：任天堂　發售日：發售中
售價：6800日圓　容量：卡帶
2P　MEM　對應振動PACK　NINTENDO 64

我終於轉到1 080°啦！！！

遊戲簡介

在這遊戲中共有六個模式，當中除了有MATCH RACE、TIME ATTACK、2P VS和TRAINING等主要模式外，還有TRICK ATTACK和CONTENT兩個模式，而這兩個模式中，玩者可以感受到滑雪板的另一種玩法。在賽道方面共有八條，其中會有六條是高速賽道，而另外兩條是花式賽道。在比賽開始時，玩者可以選擇五位角色的其中一位，當然他們所擁有的能力會有不同之處，而之後玩者就可以從八塊滑雪板中揀選一塊適合自己使用的。





MODE

MATCH RACE



這個是集合了六條高速賽道的比賽MODE，而模式內的比賽全部都以一對一進行的。難度方面共有三個，分別是NORMAL（4 COURSES）、HARD（5 COURSES）和EXPERT（6 COURSES）。玩者需要先完成一個較低難度的賽道，之後才會有另一個難度出現，而不同的比賽難度都只得三個CREDIT。

TIME ATTACK

玩者可以利用這個模式來打破自己或電腦所做出六條高速賽道的最佳時間。

TRICK ATTACK



在這個模式中，玩者需要在指定的時間內完成自己揀選的賽道，而電腦所給予的時間是不足夠的，所以玩者必須要穿過在賽道中的數個CHECK POINT來增加自己的制限時間，但每一個CHECK POINT所給予的時間都是不同的。如果玩者在中途做出一些花式動作的話，就可以取得該花式動作的分數。最後電腦會以剩餘的時間和完成時間等資料來給予玩者一個得點總數，這樣玩者的目標就是取得最高得點。

CONTEST



CONTEST的玩法和TRICK ATTACK有點兒相似，例如：兩者同樣需要玩者在制限時間內完成賽道和以取得最高的得點為目標。在賽道方面會由可以自由選擇變成一次過完成八條電腦所編制的賽道，而這八條賽道分別有六條高速賽道和兩條花式賽道。在高速賽道裏，玩者所穿過的CHECK POINT會由放置方向相反的紅、藍色旗幟來代替，而玩者需要在旗的鋭角那邊繞過。每當繞過旗幟後就會有兩秒時間增加和得點增加，如果玩者能夠連續地繞過幾支旗幟，得點就會每次增加一百點，最高可以增加至每次五百點，但中途未能繼續下去的話，增加的得點就會從新開始計算過。

2P VS

這模式是給予玩者和朋友二人作對戰之用。



TRAINING

在這個模式中會有兩種TRAINING方法給玩者選擇。模式開始時，左面是用來訓練玩者在半管道式花式比賽中的表現穩定性和熟習它的玩法及規則；而右面是用來訓練玩者熟習各花式的操作。

遊戲變化

在遊戲中會有天氣和時間兩種變化，天氣變化有晴天和暴風雪，而時間變化有中午、黃昏和晚間。

遊戲注意事項

- 在起步或跌倒時推上，就會增加加速能力。
- 當玩者跳起或被彈起時，玩者需要用方向掣來調教雪板的角度，令雪板能夠與地面形成一個平行面。在着地的最後一刻，玩者需要緊按Z掣來令角色在着地時產生避震作用。
- 在MATCH RACE MODE中，玩者需要盡量避免走上跳台，因為在這模式中只需要玩者以速度來決勝負，而且走上跳台後會令行走時間加長，還有玩者可能在着地時跌倒。



賽道介紹

高速比賽的賽道



DRAGON CAVE

這是一條險峻和多捷徑的賽道。玩者要非常小心在這賽道內那兩條夾窄的木製吊橋，因為玩者在進入吊橋前需要通過一條由較為廣闊的山路縮窄成只可以容納一個人的山路。



DEADLY FALL

這是一條非常廣闊而有很多分支的賽道。在這賽道的對手會是一個水晶人。玩者要小心這條賽道的分支，因為這些分支很容易會令玩者走進一些需要比較多時間的山路。

花式比賽的賽道



AIR MAKE

這是一條利用高台作花式上比試的賽道。玩者可以利用這個跳台的高度來做出超高難度動作—1080˚



HAIF PIPE

這是一條半管道式的花式比賽賽道。玩者需要利用在這賽道中的兩邊來跳躍做出高難度動作。

人物介紹

Kensuke Kimachi（19歲）

他的滑雪板技術和能力都受日本各方面的承認，而這樣吸引了世界各地的高手加入他的隊伍。雖然劍介和他們的興趣一樣，但對他們異常冷淡。

TECHNIQUE：8
MAX SPEED：8
BALANCE：6
POWER：7
JUMP：6

Akari Hayami（17歲）

她入讀的是一間以美國式教學方法的高校。雖然她的SNOW BOARD經驗淺薄，但她是一位意外地努力的運動家。在水上運動非常厲害的哥哥是劍介的好朋友，她亦因此被她的哥哥介紹入這個隊伍中。她手持的那塊滑雪板是她哥哥所送的。

TECHNIQUE：8
MAX SPEED：5
BALANCE：9
POWER：3
JUMP：8



Rob Haywood（20歲）

他為了令自己能夠經常在Ricky父親的身旁，於是加入了劍介的隊伍　。雖然他擁有超凡的滑雪板才能，但他總覺得自己身邊有一些令他有不安感覺的事情存在。他本人認為自己並不是劍介的競爭對手。

TECHNIQUE：8
MAX SPEED：9
BALANCE：7
POWER：6
JUMP：6

Dion Blaster（28歲）

他是一個速度主義者。雖然他的花式技術平平，但在隊伍中他的實力是比較平均的，而他對自己的力量十分有自信。不過他有時會顯得急躁和不耐煩。

TECHNIQUE：4
MAX SPEED：10
BALANCE：5
POWER：8
JUMP：4

Ricky Winterborn（14歲）

他是一個有少少自大和傲慢的人。雖然他常常自誇自己的花式技術怎樣厲害，但他在力量方面卻是非常差的。他的父親是一個滑雪板製造商，而因為這樣他成為隊中的創設者。



TECHNIQUE：10
MAX SPEED：4
BALANCE：7
POWER：4
JUMP：10



X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION

TEXT：KOTARO





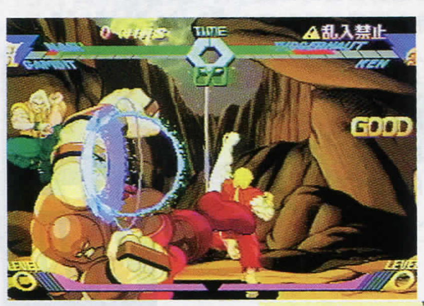
去年剛於SEGASATURN上推出，移植自業務用街機的格鬥遊戲《X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION》，以變版的形式於PlayStation上登場。由於沒有擴充硬件的輔助，所以人物動態和遊戲內容亦被大幅削減，系統也作着量的調整，尤幸遊戲性依然保留，亦加入各種原創要素，務求比原版遊戲更豐富。

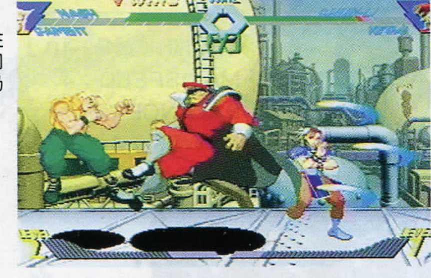


PlayStation 版變更點

刪除PARTNER轉換

《X-MEN VS. STREET FIGHTER》當中最大特色，莫過於戰鬥中能作PARTNER轉換的系統，可惜因機能所限，移植至PlayStation上時卻被削去，但友情合體技HYPER COMBO「VARIABLE COMBINATION」和後發援護的「VARIABLE COUNTER」等系統則仍然健在，令PARTNER的特性只在於支援作用，所以在選擇PARTNER時，要以角色的COUNTER和HYPER COMBO形式為依歸。





■VARIABLE COMBINATION和VARIABLE COUNTER仍然健在

新增模式

在PlayStation版中，遊戲追加了兩個新模式，包括供玩者設定角色練習的TRAINING MODE，以及挑戰玩者身手及耐力SURIVIVAL MODE，來迎合家用玩者的需求。

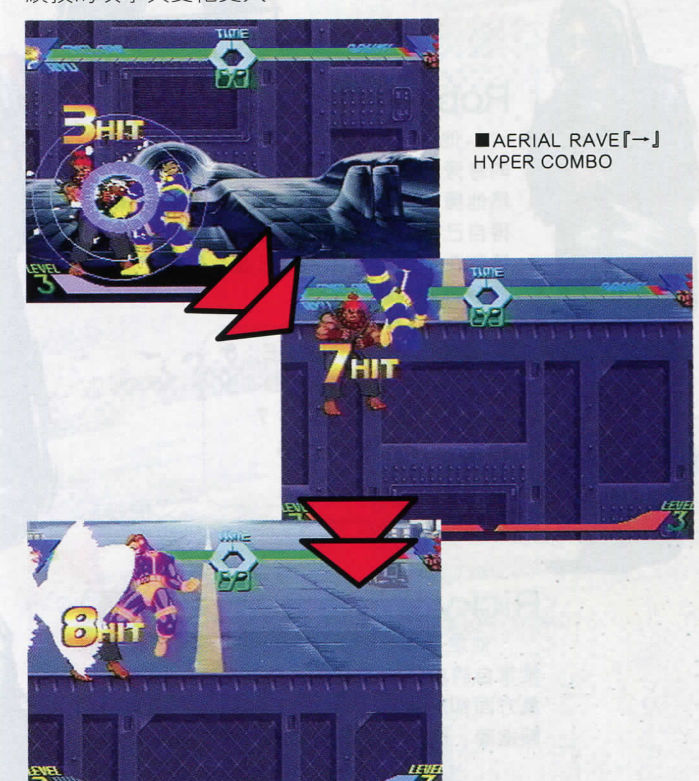


■SURVIVAL MODE

■TRAINING MODE

HYPER CANCEL

與《STREET FIGHTER EX》的「SUPER CANCEL」相類之系統，能將必殺技和HYPER COMBO CANCEL，令必殺技、HYPER COMBO與HYPER COMBO之間連攜使用。此外，遊戲亦追加AERIAL RAVE CANCEL往HYPER COMBO的系統，使連續技的攻擊與變化更大。



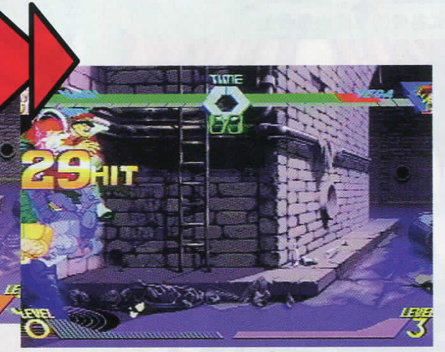
■AERIAL RAVE『→』HYPER COMBO





■波動拳『→』真空波動拳『→』真空龍捲旋風脚『→』真空波動拳





■SONIC BOOM『→』SONIC BREAK『→』CROSS FIRE BRITZ『→』SOMERSAULT JUSTICE

RECOVERY GAUGE SYSTEM

原版中，PARTNER轉換後的角色，在休息時能回復體力。然而在《～EX EDITION》裏，由於刪除了PARTNER轉換的系統，所以RECOVERY GAUGE SYSTEM便轉化為類似《VAMPIRE SAVIOR》的IMPACT DAMAGE GAUGE系統。當角色每每被攻擊損耗後，只要一定時間內不再受創，體力GAUGE紅色的部份會除除回復，換句話說，受單發攻擊損耗的回復量越少，受連續技損耗的回復量就越大。



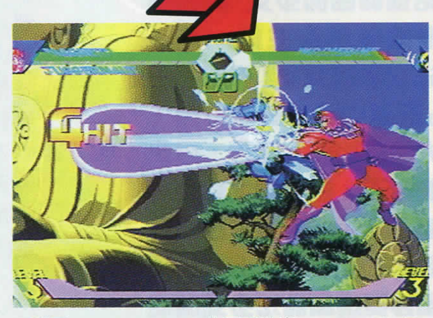
■與IMPACT DAMAGE GAUGE相類的RECOVERY GAUGE SYSTEM

AERIAL RAVE 講座

AERIAL RAVE，俗稱AIR COMBO，是為空中CHAIN COMBO的一種，而達成AERIAL RAVE最先決的條件就是將對手擊浮。遊戲中，各角色均持特定擊浮對手的固有技，當擊浮對手後只要將控桿拉上，便會自動變成SUPER JUMP，玩者就能自由於空中造出不同的CHAIN COMBO作攻擊。

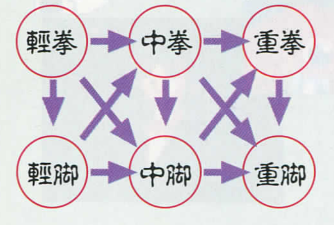


■以特定的固有技擊浮對手



■利用CHAIN COMBO的原理造出AERIAL RAVE

AERIAL RAVE與CHAIN COMBO流程圖



AERIAL RAVE與CHAIN COMBO的形式取決於按掣的流程，只要根據『拳→脚、輕→中→重』的順序，便能隨心所欲地使用。

＊系統操作與全角色技指令表，請參閱《遊戲誌》第63期P.18

美沙之魔法物語

■如往常一樣趕着上學的巫沙。



■私立法楠學園。

■各式各樣的事件也會發生。

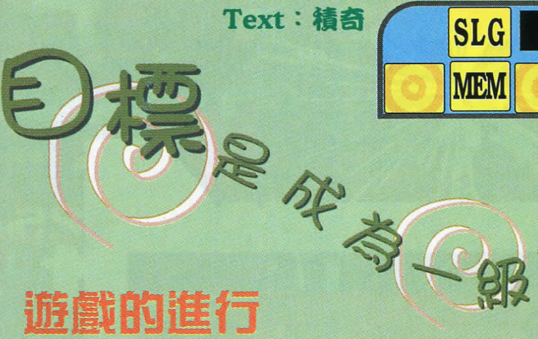
■變身？

■敵人會是誰呢？

Text：積奇

SLG	製造商：SAMMY 發售日：2月26日 售價：6800日圓
MEM	PlayStation

© SAMMY



遊戲的進行

這遊戲是以小學6年級至中學3年級的巫沙作為對象的育成遊戲。於平日、假日等各種的行動中選擇指令來進行遊戲（一星期有三次選擇指令的機會），當然期間亦會出現各式各樣EVENT來交代故事的發展。於最初的一個月遊戲中，和朋友會話、突然的房間檢查和測量身體等事件也會發生。到中學畢業時，你的巫沙會變成一個怎樣的少女呢？





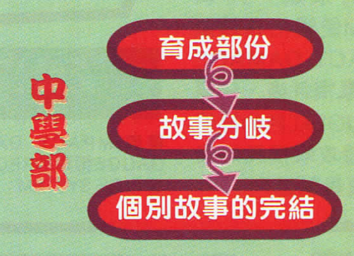


流程圖





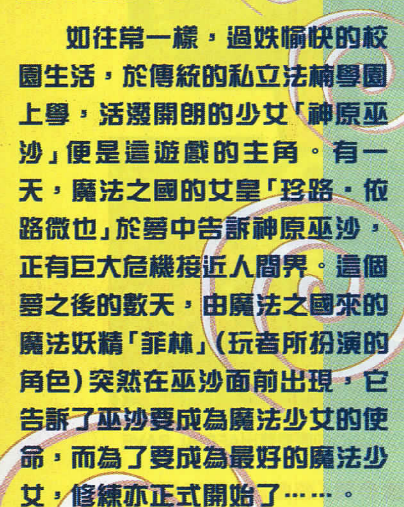
中學部



育成部份

選擇平時的指令
指令的實行
選擇假日的指令
指令的實行

STORY



如往常一樣，過着愉快的校園生活，於傳統的私立法楠學園上學，活潑開朗的少女「神原巫沙」便是這遊戲的主角。有一天，魔法之國的女皇「珍路・依路微也」於夢中告訴神原巫沙，正有巨大危機接近人間界。這個夢之後的數天，由魔法之國來的魔法妖精「菲林」（玩者所扮演的角色）突然在巫沙面前出現，它告訴了巫沙要成為魔法少女的使命，而為了要成為最好的魔法少女，修練亦正式開始了……。

多線發展的系統

這遊戲會依照小學時期的育成方法，對中學時期三年間的故事產生變化。會因為巫沙的能力值而進入某一章節的故事，你會進入那一章呢？



■正義的英雌編。

育成部份的說明

月曜日	星期一
火曜日	星期二
水曜日	星期三
木曜日	星期四
金曜日	星期五
土曜日	星期六
日曜日	星期日

平日的工作

每星期的月曜日早上，可選定這一週所做的事(如選睡覺的話便會由星期一睡至星期六的早上)，而每日的行動成果會同時於畫面右手面的視窗內顯視。當然，如該週內有假期的話，側當天電腦會要求你輸入假期所用的指令。

假期的工作

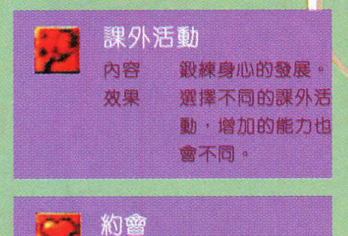
輸入的指令會於星期六中午至星期日早上實行，而星期日輸入的指令則只會實行至星期一早上。

※平日和假日可選擇的指令是有不同的，就算選擇相同的指令效果也會不同。

各項能力的說明

各項能力是構成巫沙人格的重要因素，會依照玩者所選擇的指令而有所轉變。

壓力（ストレス）	壓力的多少會影響巫沙的表情和反應，如數值太高便會生病。
体力	運動神經的高低表示。
魔力	魔法力的表示。
器用	亦即是專長。
知性	學習能力的表示。
魅力	當然是指自己的魅力了。
好奇心	對各種事物的好奇度。
愛情	對人的態度。
表現力	音樂、表現、會話等的表現能力。
所持金	現在所持金額的表示。



追加能力的說明

正義感	對任何事的積極程度。
熱血	對勝負的執着。
人氣	（偶像）受歡迎程度。
發聲	（偶像）的發聲程度。
韻律	（偶像）對韻律的表現。
幸運	運氣的高低表示。

COMMAND ICON

巫沙作出的行動，是會直接影響她的能力，而各指令的效果也有不同。



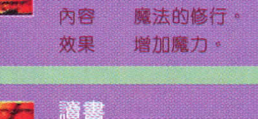

休息
內容　休息。
效果　主要是減低壓力

魔法
內容　魔法的修行。
效果　增加魔力。

讀書
內容　努力學習。
效果　知性會增加。



交際
內容　和同學們聯絡。
效果　魅力和好奇心會增加。

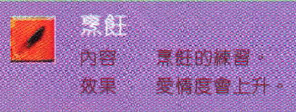


藝術
內容　進行繪畫的練習。
效果　增加表現力。

運動
內容　鍛練體能。
效果　增加體力。

烹飪
內容　烹飪的練習。
效果　愛情度會上升。

教會
內容　前往教會（只有六、日和假日才可選擇）。
效果　愛情度會上升。



茶道
內容　學習禮儀（只有六、日和假日才可選擇）。
效果　魅力和表現力會上升。

※壓力高的時候，行動是會有限制的。

追加 COMMAND ICON

這些ICON會於巫沙進入中學後才會出現。

休息
內容　休息。
效果　減低壓力。

語文
內容　集中學習語文。
效果　增加知性。

旅行
內容　利用假日去旅行。
效果　會減少一定的所持金和壓力。

兼職
內容　當然是前往兼職了。
效果　金錢會增加。

上課
內容　是偶像的訓練課程。
效果　選擇的課程不同，增加的能力也會不同。

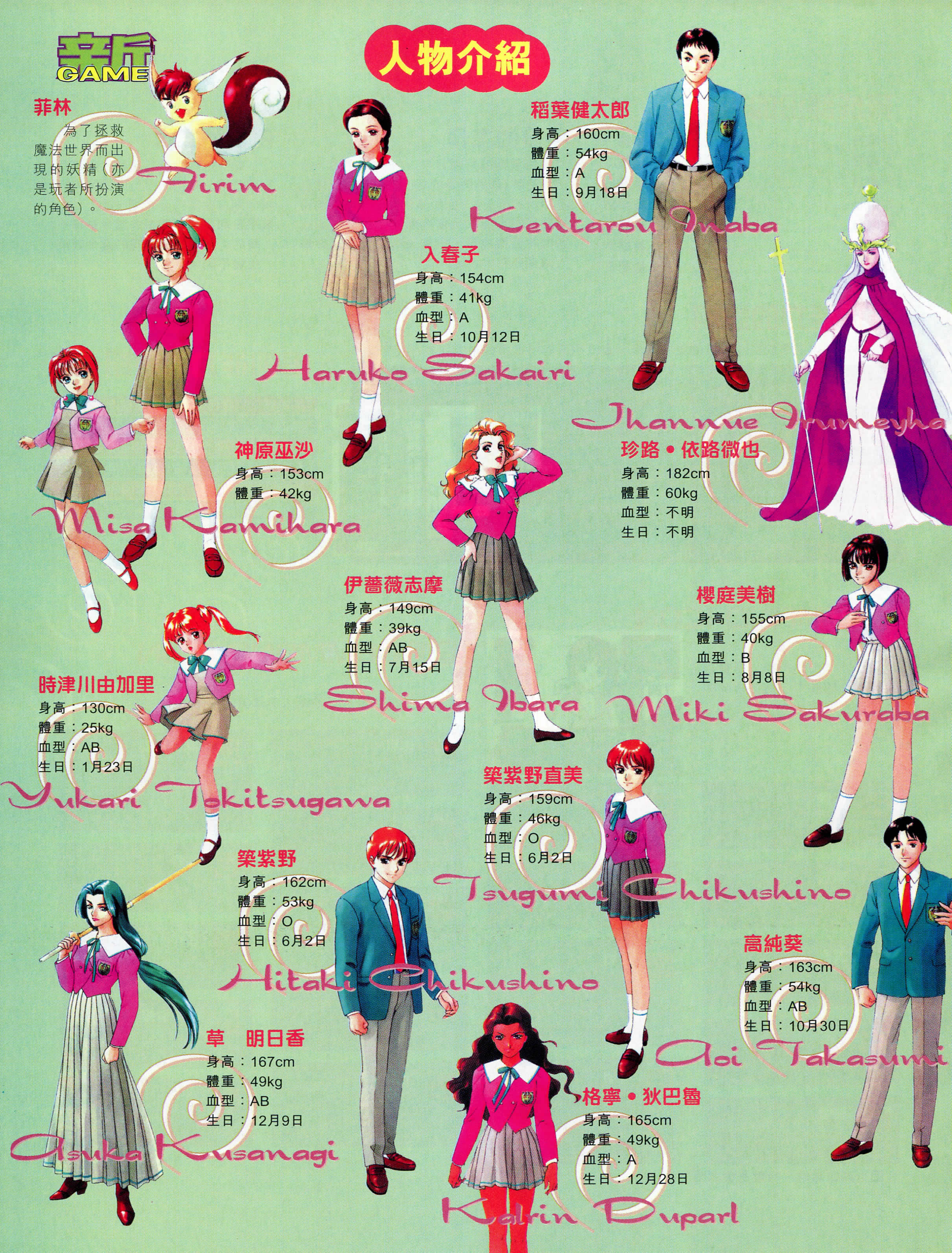
課外活動
內容　鍛練身心的發展。
效果　選擇不同的課外活動，增加的能力也會不同。

約會
內容　巫沙會和誰約會呢？
效果　增加愛情度。

座禪
內容　精神集中的訓練。
效果　增加幸運值。

收集情報
內容　出外收集情報。
效果　增加好奇心。

占卜
內容　接受占卜。
效果　魔力會增加。


新GAME
人物介紹
菲林
為了拯救魔法世界而出現的妖精（亦是玩者所扮演的角色）。
Airim
稻葉健太郎
身高：160cm
體重：54kg
血型：A
生日：9月18日
Kentarou Inaba
入春子
身高：154cm
體重：41kg
血型：A
生日：10月12日
Haruko Sakairi
Jhannue Irumeyho
珍路・依路微也
身高：182cm
體重：60kg
血型：不明
生日：不明
神原巫沙
身高：153cm
體重：42kg
Misa Kamihara
伊薔薇志摩
身高：149cm
體重：39kg
血型：AB
生日：7月15日
Shima Ibara
櫻庭美樹
身高：155cm
體重：40kg
血型：B
生日：8月8日
Miki Sakuraba
時津川由加里
身高：130cm
體重：25kg
血型：AB
生日：1月23日
Yukari Tokitsugawa
築紫野直美
身高：159cm
體重：46kg
血型：O
生日：6月2日
Tsugumi Chikushino
築紫野
身高：162cm
體重：53kg
血型：O
生日：6月2日
Hitaki Chikushino
高純葵
身高：163cm
體重：54kg
血型：AB
生日：10月30日
Aoi Takasumi
草　明日香
身高：167cm
體重：49kg
血型：AB
生日：12月9日
Asuka Kusanagi
格寧・狄巴魯
身高：165cm
體重：49kg
血型：A
生日：12月28日
Karin Duparl

鳴海燕

身高：132cm
體重：28kg
血型：A
生日：9月29日

Tsubame Narumi

鳴海陽

身高：169cm
體重：60kg
血型：A
生日：4月11日

Yoh Narumi

鳴海砂織

身高：166cm
體重：51kg
血型：O
生日：1月8日

Saori Narumi

佐世保修治

身高：180cm
體重：72kg
血型：A
生日：2月10日

Shuuji Sasebo

鵜野森惠子

身高：161cm
體重：48kg
血型：B
生日：3月2日

Keiko Unomori

根茂冰子

身高：155cm
體重：42kg
血型：A
生日：4月3日

Hyoko Nemo

桐生崎　子

身高：158cm
體重：45kg
血型：AB
生日：5月22日

Reiko Kiryuuzaki

些莉沙・高純

身高：167cm
體重：50kg
血型：O
生日：5月15日

Sh Takasumi

伊利沙伯・祖魯直

身高：180cm
體重：58kg
血型：不明
生日：不明

Izabeal du joleju

Shikust Glandie

思古思・古蘭狄

身高：177cm
體重：65kg
血型：不明
生日：不明

遊戲的五個分歧

在小學生篇一年間的育成結果，會直接影響中學生篇的故事發展。

正義的英雌

顧名思義，為正義而戰便是這篇的目的。敵人會是誰呢？是Opening出現那班人嗎？！



活躍於學會活動

升上中學後，巫沙會參加自己喜歡的課外活動，為了取得大會的優勝獎杯而努力，是一篇描寫友情的故事。



學園裏的戀愛

校園生活欠缺不了的愛情故事會於這篇發生，圖中像是有轉校生要插班了……。



偶像之路

以偶像為目標的巫沙會活躍於藝能界，她會以偶像魔法使之名出現，目標當然是Top Idol了！！



舞台是海外？

5個故事中神秘的一篇。是描述巫沙於外地的故事，好像是某國家的王女被誘拐了……。











Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL PRODUCT



序

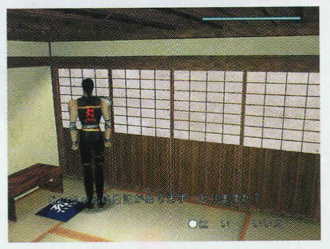
這隻遊戲在上一期書已經為大家作過了簡介，所以在今期筆者會將這一隻遊戲作進一步的介紹，其實這遊戲的玩法真的跟《BIO HAZARD》十分相似，但是它遊戲中的三位角色，都有着不同的故事背景，而且所玩的地方及路線都是有異的。而PlayStation版跟PC版的最大分別在於選人開始遊戲。PC版是要將遊戲完成一次，才可以用其餘的角色進行遊戲，但是PS版是可以用任何一人開始遊戲。筆者便以山縣明開始遊戲，希望使讀者能夠明白這遊戲大約是在玩什麼的。

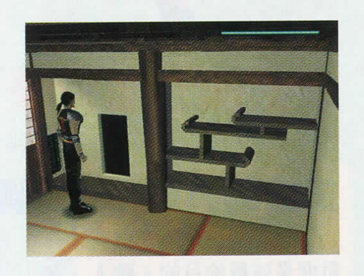
流程簡介

在一個早上，於他的書房內的書桌上，找到了一本書，而從書中掉出了一封信。在信內是有提及到明的父親及祖先的事，於是他在好奇心之下便回到他父親的故居。他其實是忍者的後代，而他亦盡得其祖父的真傳，是一位出色的格鬥家。

於忍者敷屋中玩應先行上梯級，在最右手邊的地下是會有一盒火柴，可以將其據為己有。在附近的木門內可以得到一件道袍，在裝備了之後便可以作出攻擊，穿好了道袍後，便可到隔壁的房間內調查，玩者便可發現一本日記，日記內是會說出房間內的掛畫後有一條秘道。若玩者向屋內的最左的木人攻擊，便可以得到一條鎖匙，而這條鎖匙是可以開啟在畫後的秘道，進入了秘道後在房間內把枱燈點着，在桌上是有明的父親之研究報告，在信中是有提及過明的父親的拍檔張壁金，當明看過了信後，他希望能了解事情的始末便決定往中國走一趟。









當明到達了的張壁金家後，明跟張壁金表明來意後，便進入張壁金的家中詳談。在談話之中得知在遺跡內是十分危險的，但是明已經下了決定要到　面看個究竟，在明的請求之下張壁金便唯有帶他前往遺跡的所在地。由這一刻起，明將會面臨重重挑戰。







迷宮的要點

遺跡的內部其實是一個迷宮，而且有十分多的門，令人玩時容易迷路。所以玩者應盡量運用地圖這件方便的道具確定自己的位置，在地上有着三角形的符號，便是SAVE POINT，在戰鬥的時候，防禦是致勝的必要條件。這一隻遊戲的解謎點，提示很多時都很明顯的。



作戰系統

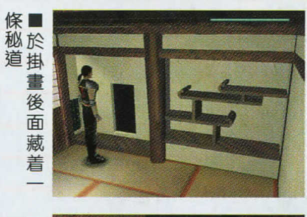
這遊戲的作戰系統是GAME中的一大特色，因為一隻以AVG為主再加上一點格鬥GAME的味道，給人的感覺是很新鮮的。而且遊戲中的攻擊是可以組成連續技的，除了拳腳攻擊外，玩者是可以用武器攻擊的，但是筆者則建議用拳腳攻擊，因為使用武器時是不能作出防禦的。面對着數名敵人的時候，最好是暫時回避一下，皆因「好漢不吃眼前虧」。



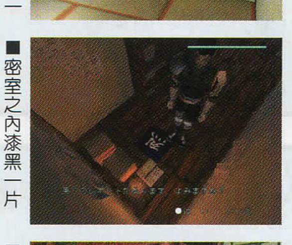
■攻擊最左邊的木人



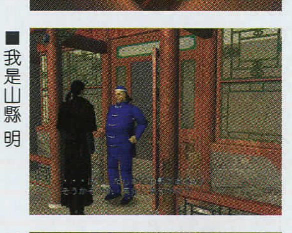
■在房內的地上有本日記



■於掛畫後面藏着一條秘道



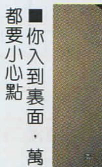
■密室之內漆黑一片



■我是山縣明



■啊！原來你想到傳說中的聖地

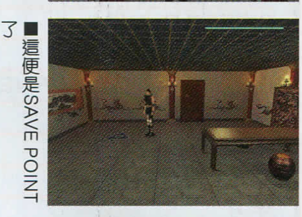




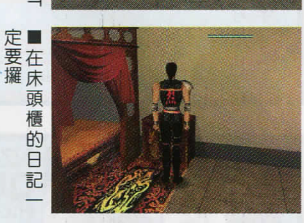
■你入到裏面，萬事都要小心點



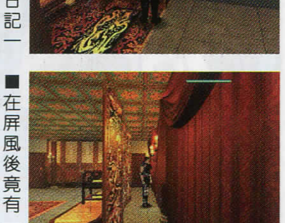
■三間房，入邊間好呢？



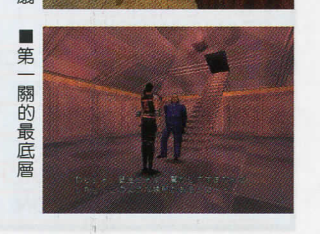
■這便是SAVE POINT了



■在床頭櫃的日記一定要攞



■在屏風後竟有一扇門



■第一關的最底層



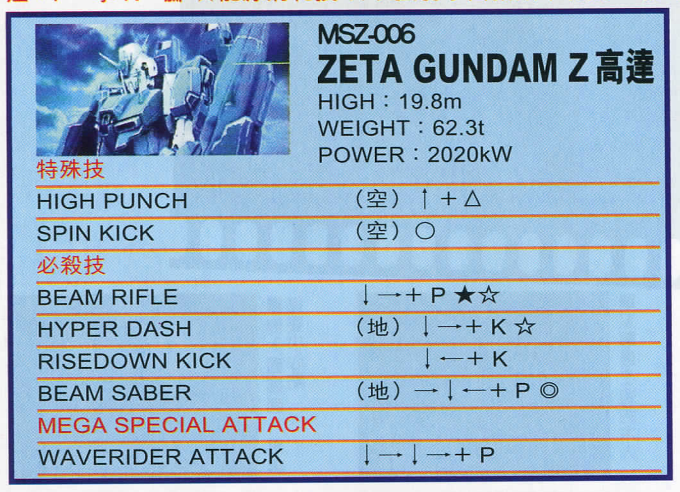
THE BATTLE MASTER 2
全機體招表





製造商：BANDAI　記憶需求：1 BLOCK
發售日期：發售中　售價：420港圓
PlayStation

注：P＝拳 K＝腳 ☆能源消耗技 ★以強弱掣出招效果有別 ◎防禦不能技 （地）只能在地上使用 （空）只能在空中使用



MSZ-006 ZETA GUNDAM Z高達

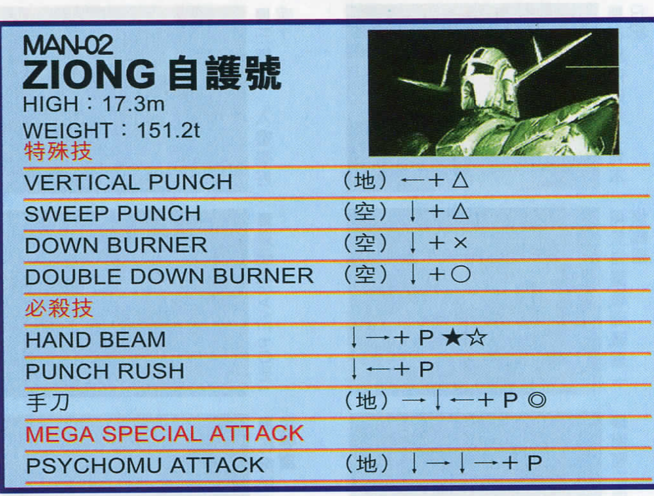
HIGH：19.8m
WEIGHT：62.3t
POWER：2020kW

特殊技	
HIGH PUNCH	（空） ↑＋△
SPIN KICK	（空） ○
必殺技	
BEAM RIFLE	↓→＋P ★☆
HYPER DASH	（地） ↓→＋K ☆
RISEDOWN KICK	↓←＋K
BEAM SABER	（地） →↓←＋P ◎
MEGA SPECIAL ATTACK	
WAVERIDER ATTACK	↓→↓→＋P

MS-06F ZAKU II 渣古

HIGH：17.5m
WEIGHT：58.1t

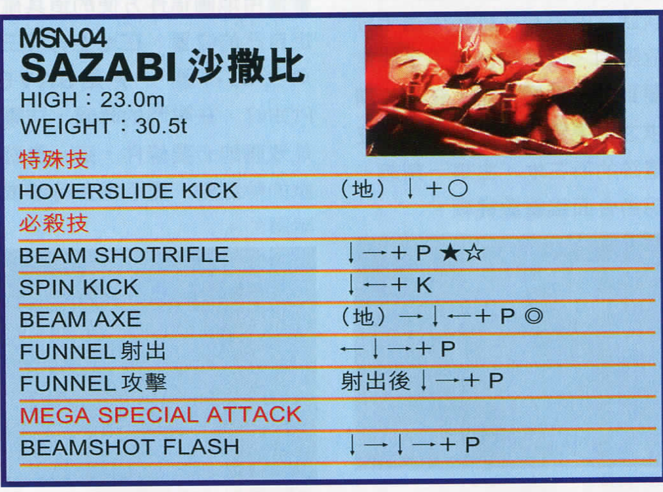
特殊技	
SHOULDER ATTACK	（地） →＋○
STAMPING（空）	↓＋○
必殺技	
ZAKU MACHINEGUN	↓→＋P ★☆
CRUSHER	↓←＋K
RISING ATTACK	↓→＋K
HEATHAWK	（地） →↓←＋拳 ◎
MEGA SPECIAL ATTACK	



MAN-02 ZIONG 自護號

HIGH：17.3m
WEIGHT：151.2t

特殊技	
VERTICAL PUNCH	（地） ←＋△
SWEEP PUNCH	（空） ↓＋△
DOWN BURNER	（空） ↓＋×
DOUBLE DOWN BURNER	（空） ↓＋○
必殺技	
HAND BEAM	↓→＋P ★☆
PUNCH RUSH	↓←＋P
手刀	（地） →↓←＋P ◎
MEGA SPECIAL ATTACK	
PSYCHOMU ATTACK	（地） ↓→↓→＋P



MSN-04 SAZABI 沙撒比

HIGH：23.0m
WEIGHT：30.5t

特殊技	
HOVERSLIDE KICK	（地） ↓＋○
必殺技	
BEAM SHOTRIFLE	↓→＋P ★☆
SPIN KICK	↓←＋K
BEAM AXE	（地） →↓←＋P ◎
FUNNEL射出	←↓→＋P
FUNNEL攻擊	射出後↓→＋P
MEGA SPECIAL ATTACK	
BEAMSHOT FLASH	↓→↓→＋P



NZ-000 QUIN MANTHA 京麥撒

HIGH：39.2m
WEIGHT：264.7t
POWER：21370kW

特殊技	
DOUBLE ELBOW	（地） →＋△
DASH	（地） →＋○
BODY PRESS	（空） ↓＋△
HEEL KICK	（空） ↓＋×
必殺技	
BEAM LAUNCHER	↓→＋P ★☆
BEAM SHOWER ATTACK	↓←＋K
HYPER BEAMSABER	（地） →↓←＋P ◎
FUNNEL射出	←↓→＋P
FUNNEL攻擊	射出後↓→＋P
MEGA SPECIAL ATTACK	
MEGA BEAM CANNON	↓→↓→＋P



MSZ-010S FULL ARMOR ZZ GUNDAM 全武裝ZZ高達

HIGH：19.86m
WEIGHT：87.2t
POWER：7340kW

特殊技	
GUARD PUNCH	（地） ←＋△
MEGA粒子砲	○
必殺技	
DOUBLE BEAM RIFLE	↓→＋P ★☆
KNEELIFTDUSH	↓→＋K ★
SPRAY MISSILE	↓←＋P
MEGA BEAMSABER	→↓←＋P ◎
MEGA SPECIAL ATTACK	
HYPER MEGA粒子砲	↓→↓→＋P

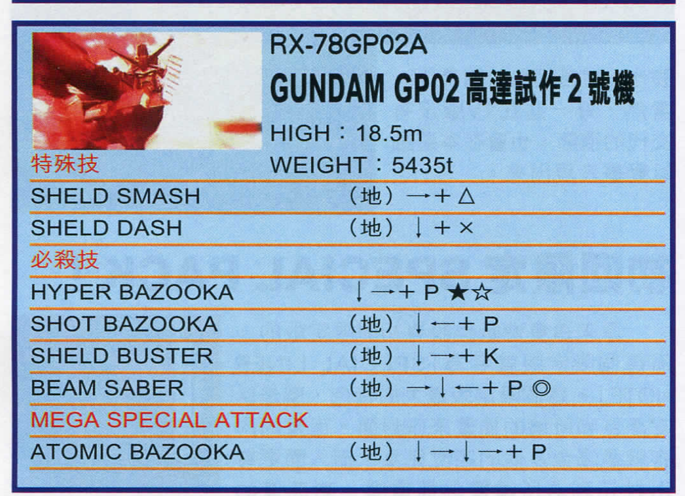


MSM-03C
HYGOG 愛爾蘭魔蟹
HIGH：15.4m
WEIGHT：54.5t

特殊技	
TACKLE	（地）→+○
DOWN KICK	（空）○
DASH DOWN KICK	（空）↓+○
必殺技	
MACHINEGUN	↓→+P ★☆
HOMING MISSILE	↓←+P
JUMPING ATTACK	↓←+K
HAND BURNER	（地）→↓←+P ◎
HELLBURNE RRUSH	（地）↓→↓→+P

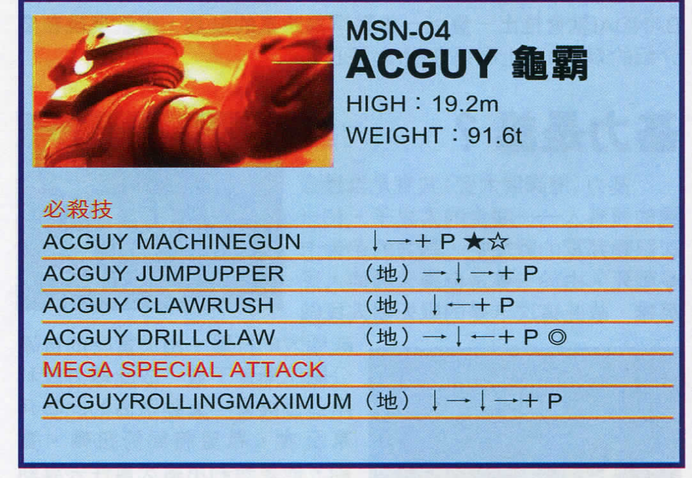
PMX-003
THE-O 鐵奧
HIGH：24.8m　WEIGHT：86.3t
POWER：1840kW

特殊技	
隱藏臂	（地）→+□
RIFLE SLAP	（地）→+△
對空隱藏臂	（地）←+△
SWEEP 隱藏臂	（空）↓+□
必殺技	
BEAM RIFLE	↓→+P ★☆
隱藏臂 SWORD RUSH	↓←+P
SLAP ATTACK	↓→+K
BEAMSWORD	（地）→↓←+P ◎
MEGA SPECIAL ATTACK	
BEAMSWORD	發動（地）↓→↓→+P （攻擊）任何攻擊掣



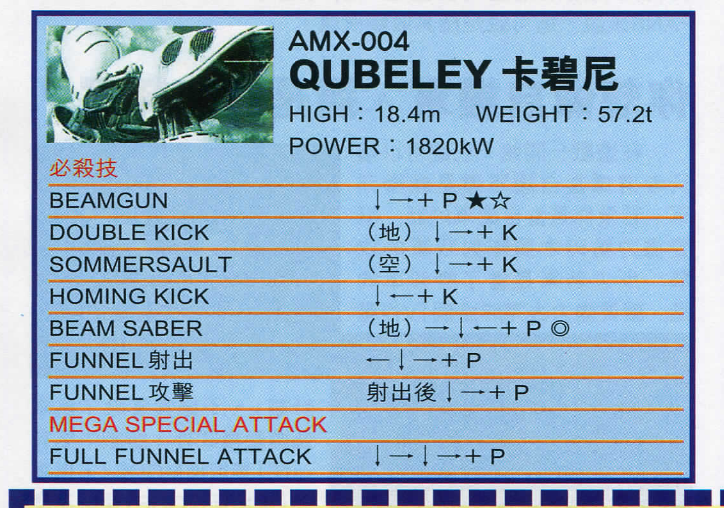
RX-78GP02A
GUNDAM GP02 高達試作 2 號機
HIGH：18.5m
WEIGHT：5435t

特殊技	
SHELD SMASH	（地）→+△
SHELD DASH	（地）↓+×
必殺技	
HYPER BAZOOKA	↓→+P ★☆
SHOT BAZOOKA	（地）↓←+P
SHELD BUSTER	（地）↓→+K
BEAM SABER	（地）→↓←+P ◎
MEGA SPECIAL ATTACK	
ATOMIC BAZOOKA	（地）↓→↓→+P



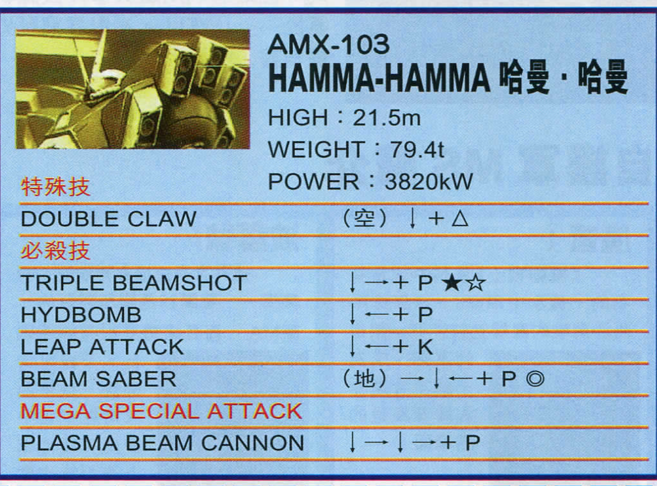
MSN-04
ACGUY 龜霸
HIGH：19.2m
WEIGHT：91.6t

必殺技	
ACGUY MACHINEGUN	↓→+P ★☆
ACGUY JUMPUPPER	（地）→↓→+P
ACGUY CLAWRUSH	（地）↓←+P
ACGUY DRILLCLAW	（地）→↓←+P ◎
MEGA SPECIAL ATTACK	
ACGUYROLLINGMAXIMUM	（地）↓→↓→+P



AMX-004
QUBELEY 卡碧尼
HIGH：18.4m　WEIGHT：57.2t
POWER：1820kW

必殺技	
BEAMGUN	↓→+P ★☆
DOUBLE KICK	（地）↓→+K
SOMMERSAULT	（空）↓→+K
HOMING KICK	↓←+K
BEAM SABER	（地）→↓←+P ◎
FUNNEL 射出	←↓→+P
FUNNEL 攻擊	射出後↓→+P
MEGA SPECIAL ATTACK	
FULL FUNNEL ATTACK	↓→↓→+P

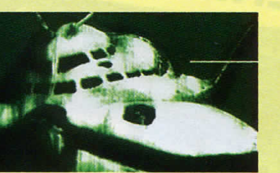


AMX-103
HAMMA-HAMMA 哈曼・哈曼
HIGH：21.5m
WEIGHT：79.4t
POWER：3820kW

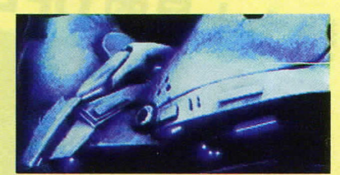
特殊技	
DOUBLE CLAW	（空）↓+△
必殺技	
TRIPLE BEAMSHOT	↓→+P ★☆
HYDBOMB	↓←+P
LEAP ATTACK	↓←+K
BEAM SABER	（地）→↓←+P ◎
MEGA SPECIAL ATTACK	
PLASMA BEAM CANNON	↓→↓→+P

隱藏機體

MA-08 BYGZAM



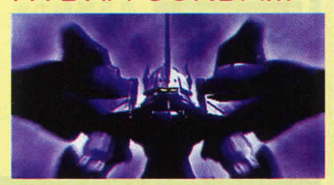
AMX-002
NEUE-ZIEL



PSYCO GUNDAM MkIII



OZ-15 AGX
HYDRA GUNDAM



新GAME

機動戰士高達

基力之野心

TEXT BY：小健健

SLG	製造商：BANDAI	發售日：4月9日
MEM	售價：6800日圓	容量：CD-ROM

SEGA SATURN

自護公國的太子基力，誓要打倒聯邦軍！

這年間關於高達的遊戲不是沒有的，但它們的對像大都是較為年輕的一輩，所以遊戲中對交代這段架空歷史的篇幅不是太多。也許令年資較深的動畫迷感到不是味兒。而在4月，BANDAI就會推出一隻以一年戰爭為背景的SLG，這就是現在要介紹的《機動戰士高達 基力之野心》。

基力是誰？



基力（港譯湯大金）其實是自護公國的領導人——湯金的大兒子。在一次跟聯邦軍的戰役中，基力的弟弟卡曼戰死。由於卡曼是自護公國的人民英雄，故此這次卡曼的戰死對人民做成極大的打擊。由於當時的自護公國已漸走下坡，故此基力就利用這個機會，煽動眾情的向聯邦軍反攻，希望將局勢扭轉。實則，他是想利用這次事件去謀朝篡位……（WELL，有點像寫歷史教科書……）



自護軍 MS 簡介

魔蟹：

《機動戰士》系列中非常有名的一種水中用MS。在原作中馬沙駕駛的魔蟹就曾經把一架吉姆貫穿，成為一個至今還令人津津樂道的名場面。



波羅號：

這其實是由培育新類型人的機構——發蘭加基關所開發的一架MA，而且這機更附有線控砲台。不過可惜的是，這東西只可在宇宙中使用，在地球上是不能作戰的。



阿渣姆：

自護軍第一台MA（即是機動堡壘）。雖然外型就比較麻麻，而且移動力比較低，不過攻擊也頗高。用來作後防也是一個不錯的選擇。



嶄新號：

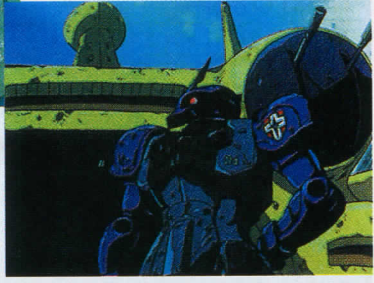
於大氣層內外都可飛行的一架大型戰艦，而且更可以盛載MS，絕對是自護軍的一項主力。



原創動畫滿盛的 SLG.！



在這隻遊戲中，合共大約有20分鐘的動畫片段。之不過，在遊戲內所播放的所有動畫片段皆不是TV版的東西，全部都是為了製作此遊戲而重新繪畫的。當然，好一些在TV版沒有交代的情節，也會在本遊戲以動畫表現出來。



初回限定 SPECIAL PACK！



原來這隻遊戲也設有初回限定版的，而這個限定版就名為「SPECIAL LINER NOTE」。這個限定版最大的特色，就是以安彥良和所繪的插畫來作封面。而畫的內容就是湯金及他的四位兒女，而入面更有由村元利浩所繪畫的插畫哩。對高達的FANS來説，這可説是極具收藏價值。

你想做自護軍、還是做聯邦軍？



在遊戲一開始，已經可以給玩者選擇當自護軍還是做聯邦軍。若果你是當自護軍的話，就要盡力粉碎木馬隊對我軍的攻擊；反之若果是當了聯邦軍的話，就要盡力去完成這個「V作戰計劃」。不過其實除了這兩個遊戲模式外，遊戲中更有一個「泰坦斯MODE」。但這個「泰坦斯MODE」是玩甚麼的呢？可惜到目前為止還沒有甚麼資料啊。

迫力十足的 OPENING！！





TEXT BY: 小健健

心跳回憶
DRAMA SERIES VOL.2 彩之 LOVE SONG

AVG
製造商: KONAMI　發售日: 3月26日
售價: 5800日圓　容量: CD-ROM×2
MEM
SEGA SATURN/ PlayStation

彩子小姐！請接受我的愛吧！

繼在《虹色之青春》中，大家追求過虹野沙希後，《心跳回憶》DRAMA系列的第二彈——《彩之LOVE SONG》亦來到。今次的主角，就是那位美術部的會員，而且口中時常會溜出一兩句英文的片桐彩子。



以選擇分枝來決定你的戀愛命運

說到遊戲系統方面，它跟元祖的《心跳回憶》有所不同。元祖的《心跳回憶》是一個戀愛SLG，玩者要利用各種指令去增加主角的各項能力，再去追求其他女孩子。而這個《彩之LOVE SONG》就不同了，在這遊戲中玩者主要是選擇選項，繼而令到故事有不同的發展。







片桐彩子： 是美術部會員的二年級生，並且有一個和藹可親的性格。



美盛鈴音： 對主角有好感的一年生。唔，她會否是片桐彩子的情敵呢？

一日的基本流程：

午飯時間 在天台上作曲

噢，原來今集的主角是一個懂作曲的少年來。然而作曲這東西是比較講靈感的，那麼人比較少的天台，可說是培養靈感靈感的最佳地方。不過說起來，其實在這裏玩者真是可以作曲的。而玩者所作的曲更可以讓樂隊的隊長田村康司評一評。但當然玩者是需要有音樂的基本知識啦。



下課後 參加樂隊的練習

原來這對樂隊是沒有屬於自己的BAND房的，要夾BAND嗎？就要來到體育館旁邊的空地上。而在午飯時間主角所作的曲也可以在這裏發表。不過在未開始夾BAND前，玩者可以在校園內四處跑，例如到各學會找人談話，用以增加發生EVENT的機會。



放學後 送女孩子回家

放學後跟女孩子一起回家絕對是談心的大好良機。也許這遊戲的主角是一個受女孩子歡迎的男孩子吧，故此有時會有女孩子在校門等他放學。而在放學途中所談的東西，會直接影響到假日的約會能否成事啊。但等主角放學的，會是誰呢？是彩子？還是鈴音呢？



晚上 打電話給朋友仔

在睡覺前，不忘要跟朋友仔聯絡一下感情。而玩者除了可以打電話給樂隊的其他成員外，更可以打電話給跟你由細玩到大的藤崎詩織及好朋友早乙女好雄。尤其是早乙女好雄這傢伙，他是知道很多女孩子的資料的，從他的口中套取女孩子電話號碼就理想不過了。



在遊戲中出場的主要角色

由於這是《心跳回憶》系列的遊戲，所以在遊戲中會出現《心跳回憶》中的人物。但很多以前是主角的人物，在本編都會變成配角。（好像藤崎詩織啦）值得一提的是，在上集《虹色之青春》的原創人物秋穗實在本編也會出場哩。





仙劍奇俠傳

製造商：大宇資訊有限公司　容量：CD-ROM
發售日：未定　售價：未定
RPG　MEM　SEGA SATURN

BY：非洲-JELLY

以劍為伴，少年闖江湖

引言

台灣的經典武俠RPG，終於由PC移植到SATURN了。相信當筆者一説起這遊戲時，很多朋友都不會覺得陌生，而家中有電腦的讀者們都應該玩過了吧！一直以來台灣出的遊戲水準給人的感覺都是一般，不過《仙劍奇俠傳》這遊戲令到很多人都開始留意台製遊戲，可見此遊戲的影響力有多大，而且直到現在仍然很受歡迎。今次移植到SATURN上便可讓一些錯過了這遊戲的玩者享受其有趣的地方了。在同時間STARSOFT會連同大約六個作品一齊推出，大家不妨留意一下。

遊戲簡介

這隻遊戲尚在開發中，不過完成度已十分高。雖然説遊戲系統和流程是由電腦版完全移植過來，但在SATURN版中會加入了新元素，如一段新的OPENING、在對話時角色的表情會改變和一些未出現過的新敵人。遊戲將會以全中文形式推出，能給玩者們一份親切感，使大家能清楚知道故事的發展。

遊戲的形式跟傳統的RPG一般，在遊戲的開始只有主角一人，隨着故事的發展同伴會有不同的轉變。而遊戲的戰鬥時是採用斜向視點，並以選擇指令的形式進行，道具的種類及用途千變萬化，令遊戲的趣味大大增加。

登場人物介紹

李逍遙　愛做白日夢的客棧店小二

小漁村中的店小二，由嬸嬸含辛茹一手養大，在客棧中英雄好漢見多了，一心想做除暴安良的正義游俠。命帶桃花，初闖江湖即與三名女主角產生一段難分難解的四角戀情。

職業：游俠
年齡：19歲
嗜好：午睡
兵器：長劍

趙靈兒　隱居海外仙島的神秘少女

自幼與世隔絕，宛若池中白蓮的脱俗少女，跟隨姥姥隱居仙靈島修煉，躲避仇人的追殺。難以告人的神秘身份，讓她逃不過命運的捉弄，註定在滾滾紅塵中歷盡千災萬劫。

職業：道姑
年齡：16歲
嗜好：沐浴
兵器：雙劍

林如月　刁蠻任性的千金大小姐

南武林盟主林南天之女，任性刁蠻的女劍俠，憑著家傳絕技，放眼江南未逢敵手。只因為女兒身，不能競逐盟主之位，不得已設擂台比武招親，挑選英雄少年入贅林家。

職業：劍俠
年齡：18歲
嗜好：打獵
兵器：長鞭

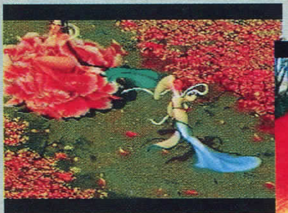
阿奴　天真爛漫的白苗族少女

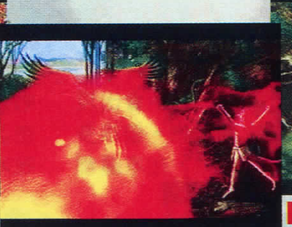
白苗族的族長之女，個性刁鑽活潑，甫出場便將李逍遙耍得團團轉，對她毫無招架之力。外表一派天真爛漫，施用巫術毒蠱的手段叫人毛骨悚然。

職業：巫女
年齡：14歲
嗜好：生食蟲卵
兵器：刀、法杖



遊戲的中一些仙術畫面


■風神的風捲殘雲


■火神的煉獄真火

■山神的泰山厭頂


■雷神的狂雷


■雪妖的風雪冰天


■人物的表情相當豐富啊


■李逍遙在比武招親中脱穎而出


■嬸嬸的武功是很強的


■大家還記得這一幕嗎？


■李逍遙的艷福真不淺呢





SEGA AGES POWER DRIFT

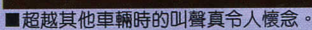
這是一個超越時代，充滿速度感的遊戲！！

製造商：SEGA　發售日：2月26日
售價：3800日圓
RAC　MEM　SEGA SATURN

Text：積奇　© SEGA

前言

這次於SEGA AGE復活的，是自1985年的《HANG ON》開始，可算是當時世嘉體感賽車遊戲最高峰之作的《POWER DRIFT》。從12個充滿個性的角色中選出1人，於全25＋α面（隱藏版和世嘉原創版）所構成，5條賽道中選出一條進行比賽。這個SATURN版更加入了不少原創要素，相信老一輩的FANS一定不會錯過。



■超越其他車輛時的叫聲真令人懷念。


■於起伏不定的道路中行走。

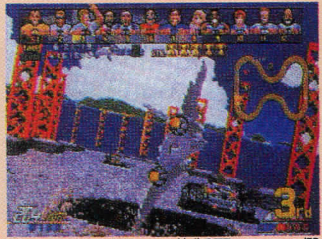
細緻的部份也忠實移植啊！

出色的迫力和速度感、逆視點模式，再加上各種場合的畫面回轉等，所有細微的部份也完全再現。於當時成為話題的「秘技」，只要所有賽道都以第一名出線，便可進入能選用戰鬥機的EXTRA STAGE也移植了！



■這個逆視點模式可讓你看見背後的敵人。


■回轉！回轉！很令人懷念啊！


■AFTER BURNER的版面，FANS們一定狂熱起來吧。

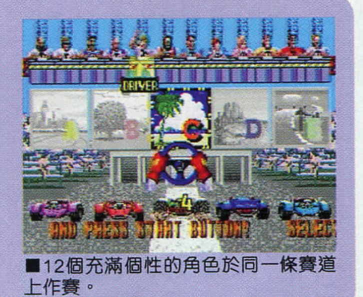
SATURN 版特色

SATURN版的POWER DRIFT，是由OUT RUN、AFTER BURNER等原作曲家Hiro氏負責重新編曲（合計16曲）。另外，只要於Grandprix Mode內取得好成績，SATURN版的原創Stage亦會出現。


■原創Stage的賽道會是怎樣的呢？

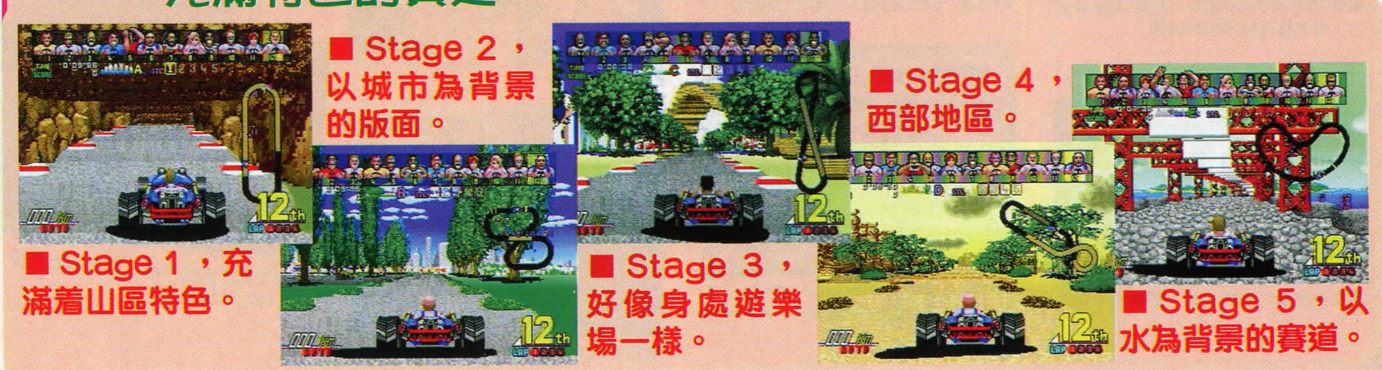


■「OUT RUN」等被受好評的Hiro氏配樂，於遊戲中可隨時切換。



■12個充滿個性的角色於同一條賽道上作賽。

充滿特色的賽道


■Stage 1，充滿着山區特色。

■Stage 2，以城市為背景的版面。

■Stage 3，好像身處遊樂場一樣。

■Stage 4，西部地區。

■Stage 5，以水為背景的賽道。



Text：積奇

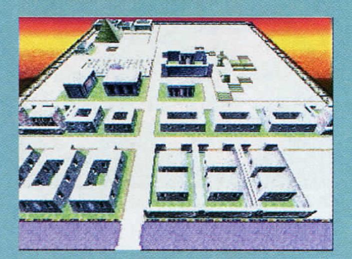
尼羅河之夜明

偉大皇帝的靈魂將會持續永遠……

遊戲內容

這個《尼羅河之夜明》可算是一個集都市育成和歷史戰略於一身的模擬遊戲。玩者所扮演的正是古埃及時代的「法老」皇，目的是要把鄰近25個都市支配。因此，正確的執行內政使國家富庶，再調整兵力向敵國進攻便是必要的計劃。







建設

之前提及這個亦是一個都市育成遊戲，所以在沒有任何建設的情況之下，遊戲亦不能開始（遊戲內建設便等於內政）。而遊戲內的建築物大概分為7種類，有政治、軍事、教育、民間、娛樂、神聖和基本設施之分。不同的設施效果亦不同，如希望自國財政豐厚，都市繁榮的話，便要建造民間設施內的交易所了。軍事設施可防止他國的敵人入侵，建設兵舍可令兵士的數目增加，而只要建設了武器工場便能生產槍和弓了。但要記着各式各樣的設施也是需要金錢的啊，如希望都市發展順利的話便要三思了。



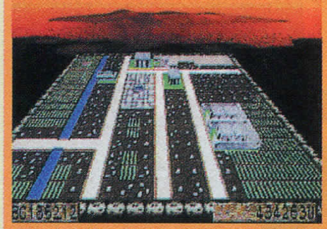
■以多邊形表現的都市，繁榮與否全由你決定。

希望增加金錢的場合

當然是建設交易所了。另外，道路和水路的設置亦十分重要。建設道路可令居住地增加，而水路的建設則可確保糧食。



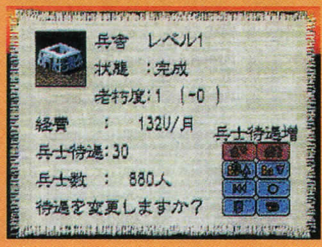
■最初是建設交易所。將軍本身的能力，會影響建設所需的時間。



■如希望都市繁榮的話，便要努力建設了。

需要戰爭的場合

只要建造兵舍，士兵便會增加。但建設武器工場和訓練所亦十分重要啊！



■兵舍是以製作經費的多少來決定兵士的待遇，兵士的體力亦會受到影響。



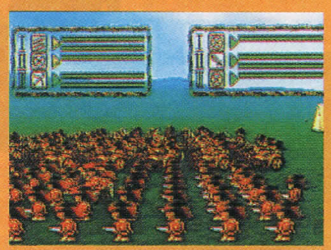
■這便是養成所（兵舍的升級版）！直至將軍戰死亦能如常運作的，大家可以安心死去？

不斷的戰鬥使領地擴大！

如上所説，軍事和開發兩方面是同等重要的。如住民沒有增加，相對來説士兵亦不能雇用太多，人材亦會短缺。完成了都市的發展，再來便是領土的擴大，除了不停戰鬥取得勝利外別無他法。



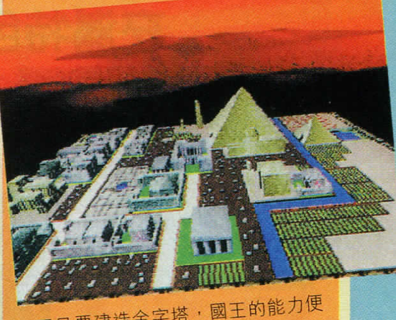
■為了都市的繁榮，與他國戰爭，取得人材是必要的。



■真實時間制的戰鬥，充滿臨場感。

這個便是死後的SYSTEM！

想完成這個遊戲，玩者必須經過2000年的長時間，亦因此玩者所操縱的國王是會不斷更換的。為了使國家的文化得以保留，「金字塔」的建造十分重要。這個稱之為「神聖建築物」的金字塔，能使死去的國王輪迴轉生，以相同的能力重臨另一世代，繼續其霸業了！



■只要建造金字塔，國王的能力便可得以保留。



KONAMI ANTIQUES ～MSX COLLECTION Vol.3～



MSX遊戲三度重現PlayStation　！

ETC　2P　MEM　PlayStation

製造商：KONAMI　發售日：1998年3月19日予定
售價：港幣298元　記憶：未定

By：Agent X ‧ Glen　＊圖片屬開發中畫面

正當《KONAMI ANTIQUES ～MSX COLLECTION Vol.2 ～》剛推出不久的時候，其第3輯亦會予定於3月同大家見面。喜愛MSX系列的朋友，你又怎能錯過這隻同樣收錄了10款經典遊戲的作品呢！

十款MSX作品介紹

TIME PILOT
(1983)

遊戲的最大特色在於玩者需要在2D畫面中，控制可作全方位移動的戰機，以消滅來勢洶洶的敵人。



■整個天空都是你的世界！

COMIC BAKERY
(1984)

玩者在保持麵包生產線正常運作之餘，更需要趕走一些不懂工作，只識偷食的可惡大老鼠！



■一身兼數職，認真不簡單。

KONAMI TENNIS
(1984)

一隻以網球為主題的運動遊戲，雖然玩法較為簡單，但勝在操作容易。

KONAMI SOCCER
(1985)

玩開《實況足球》系列的朋友，唔知你有沒有信心挑戰這隻看似簡單，其實充滿難度的足球遊戲？

■你，喜歡足球嗎？

KONAMI RALLY
(1985)

一隻非常"越野"的越野賽車遊戲，玩者需要不斷向前進，逢車過車……。

■放心，絕對不會被警察抄牌。(圖為PC版畫面)

PIPPOLS
(1985)

充滿田園風味的遊戲，玩者在田野之間左穿右插，還要小心一些不名物體的進襲……總之，避得就避啦！



■我閃…閃…閃閃…。(圖為 PC版畫面)

王家之谷
(1985)

玩者需要進入一處極度危險的地方，當中除了機關重重之外，更會遇到一些前所未聞的恐怖經歷。



■你能夠安全地尋找到出口嗎？

夢大陸冒險
(1986)

企鵝總是要不斷冒險，才會真真的成長起來；你會否與企鵝一起攜手並肩作戰，排除一切障礙，向著夢想前進？



■障礙重重，小心。

沙羅曼蛇
(1987)

一隻原本是業務用的著名射擊遊戲，之後亦曾經在多部家用機上出現，証明此遊戲的確是有獨特吸引之處。



PARODIUS
(1988)

很明顯是一隻Q版《沙羅曼蛇》，敵人造型設計獨特，而且"搞笑"非常，絕對是考你眼界之餘，亦考你"忍笑功夫"的究極之作。



■"八爪魚"敵人！





天仙娘娘～劇場版

天仙娘娘都識打麻雀？？



TEXT：怪獸

故事

在很久以前中國大陸南面有一個叫做「雀國（じゃんこく）」的細小國家存在。

在繁榮安定的日子裏，這個國家的國民（村民）都很喜歡與友人在三餐之後進行他們最喜愛的麻雀耍樂。

某日，麻雀大王突然與妖怪到來四處破壞，而這樣令到整個國家的國民從此過着驚恐的生活。

之後，有一位「大仙人」偶然來到雀國後，他才得知雀國發生了這件大事，而他為了阻止這種慘況繼續下去，於是他派了自己唯一的弟子去消滅麻雀大王，而這個弟子的名字叫做「鈴花」。

遊戲簡介



在這個遊戲中，會有麻雀對戰和故事兩個主要部份。在遊戲開始時，玩者可以在固有的六個地方（最後的故事部份，地圖上會出現了一個「麻雀王宮」的地方，而這個是玩者和麻雀大王作最終之戰的地方）中自由進入，但每一次的進入都可能遇上故事人物或非故事人物，在遇上後就會進入麻雀對戰部份。麻雀對戰方面，在開始時玩者可以從鈴花、雷羅和彩燕這三個人物中揀選一個，之後就可以選擇在這一局使用的道具，而這些道具都是向偉龍購買的，但玩者的持有量是會有限制的。進入對戰後，玩者更可以使用必殺技令自己較容易取得勝利，而每一局勝利後都會有對手的性感CG畫面出現。在擊倒對手後，玩者可以看到一段以人物交談來交代故事發展的情節。

道具

神符	令自己開始時的牌已經有番數在內（例如用了三暗槓神符，開始時就會三組同款牌）
兔子桃桃符	耐久力增加1 UP（輸了一次都會沒事）
暗器	防止對手食出自己所打的牌
兵法書	當立直後，玩者就會在下一次摸牌的時侯摸到自己所要的牌，而食出自摸
牌交換天符	使用後，就會在開始時給予玩者一次換牌的機會



- 暗器、兔子桃桃符持有後，它們就會自動發揮自己的效用。
- 使用牌交換天符時，「○、□掣」決定需要交換的牌，終了時按「×掣」。

勝利條件

故事的麻雀對戰

1. 對手的點數減至零或負數
2. 勝出特定次數（通常會是三次）

自由的麻雀對戰

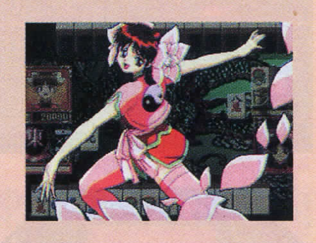
1. 對手的點數減至零或負數
2. 互鬥半莊終結時的點數

必殺技解說

鈴花

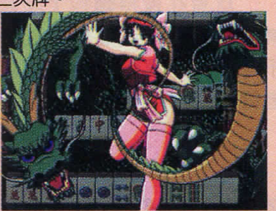
仙術 桃源鄉旋風

◆條件…POWER計第一次MAX
◆效果…增加一定程度的點數。



仙道秘術 神龍召喚之法

◆條件…POWER計第二次MAX
◆效果…在一定時間內，玩者可以連續摸三次牌。



雷羅

猛虎百連袋叩を

◆條件…POWER計第一次MAX
◆ 效果…令整局麻雀從新開始



陳氏旋風喧嘩腿

◆條件…POWER計第二次MAX
◆ 效果… 用腕力令對手失常後，強行說自己食糊。



彩燕

奇策 牌吸引之計

◆條件…POWER計第一次MAX
◆效果…在一定時間內，可以增加玩者摸到同一款牌或順子牌的機會



詭道兵法 東南交換之計

◆ 條件…POWER計第二次MAX
◆效果…將對手的持有牌、捨牌、立直宣言、門風等全部交換





TOUR PARTY 去卒業旅行吧！



ETC　製造商：TAKARA　發售日：發售中（2月26日）　對應MULTITAP
價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
MPLY　MEM　PlayStation

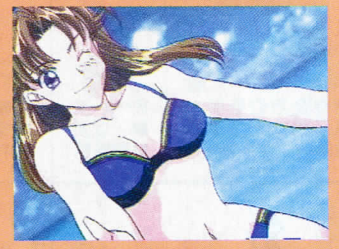
TEXT：KOTARO

遊戲流程與規則

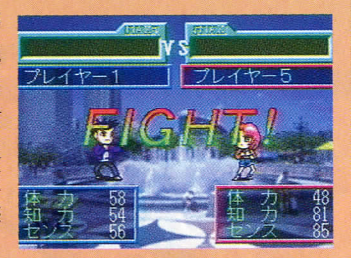
在畢業記念旅行之途上遇到不同的男女，製造種種甜蜜的戀愛回憶，而遊戲就要以在旅行終結前向意中人表白為目標。

首先就讓我再複述一次遊戲的流程與規則，遊戲以輪盤的方式作移動，停留於那地便會發生二擇問答的HAPPENING EVENT，通過EVENT能令角色體力、知力與感受等參數變化，當中以各種參數定勝負的PLAYER BATTLE與約會對好感度有着一定的影響。

此外角色與角色之間共同停留於一處時，便會出現APPROACH CHANCE，可使用APPROACH CARD邀請約會對方，而約會的結果能令好感度上昇，當好感度到達一定以上時便可與同伴一起旅行，憑藉此狀態到達終點向其表白。







MASS說明



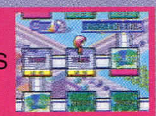
旅店
遊戲開始時的起點，亦是主角住宿的地方，與防礙者同行時，到達該處便能解除，以及所得交換ITEM。



CARD MASS
通過能取得一張CARD，而停留於該處則取得兩張。



表白 MASS
終點MASS，與PARTNER角色在同行狀態下到達該處便會出現表白EVENT。



APPROACH
通往其他APPROACH PARTNER角色的MASS AREA。

CARD說明

遊戲中有着各種CARD供玩者選擇，它們均持有不同的效果。



攻擊 CARD
攻擊其他角色，當中增加參數以外的效果，但有效時間只能維持一日。



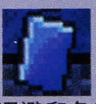
移動 CARD
持有移動系效果，有效時間亦是只能維持一日。



利益 CARD
增加參數與印像點數的CARD，取得時便會自動產生效用。



ITEM CARD
持有不同道具的效果。



防禦 CARD
迴避和免受其他角色與防礙者的攻擊，取得CARD後便會自動使用。



APPROACH CARD
與APPROACH PARTNER角色所約會地方CARD，在遊戲開始時每人各項均持有一張，當全部用完後便不能與APPROACH PARTNER角色約會，而約會地方的選擇對好感度有着不同影響。

操作方法

	遊戲設定時	遊戲進行時
方向鍵	游標的移動、數字（上下），以及項數（左右）的選擇	游標與位置移動
START掣	遊戲開始、DEMO SKIP	FREE SCROLL MAP
○・□掣	決定掣、輸送文字訊息	決定掣、輸送文字訊息
△・×掣	取消掣	取消掣
L1掣	/	STATUS WINDOW表示切換（MAP畫面）、輪盤回轉後移動箭咀，以及MINI MAP和MESSAGE WINDOW的表示
R1掣	/	STATUS WINDOW表示切換（MAP畫面）、輪盤回轉後移動箭咀，以及STATUS和MESSAGE WINDOW的表示



TEXT：KOTARO

正義與復讎之戰因而展開……

NIGHTMARE CREATURES™





ACT	製造商：KALISTO	發售日：發售中（2月26日）
MEM	價格：5800日圓	容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
對應 DUAL SHOCK	PlayStation	

研究は最終段階を迎えた

在歷史上，倫敦曾於1666年及1834年發生過兩場火災，但絕對未有人會猜想過原來兩者的而且確有着奇妙的關連，當中更牽涉到秘密組織HECATE協會的死體實驗，以致怪獸於市內暴走……

ITEM

在遊戲版面內有着能回復體力的道具和強力的武器，四散於不同角落，玩者要憑藉到處找尋，方可自由使用。



回復 ITEM



光之玉（細）
回復LIFE GAUGE中三分之一的體力

光之玉（大）
完全回復LIFE GAUGE中的體力



心臟
增加隻數



攻擊系 ITEM





GUN 細鎗
只可向前方發射，能鎗擊遠距離怪獸

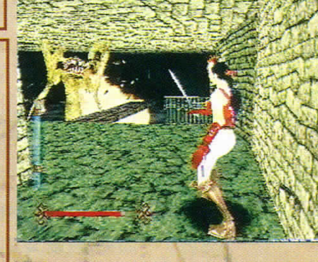


MULTI GUN 大鎗
能向全方位發射，以三百六十度回轉鎗擊遠距離怪獸



火炬
放火焚擊，以及驅嚇怪獸

DYNAMITE
以爆炸擴散振擊怪獸，投進水中不能使用





地雷
踏中引爆的地雷爆彈



CUTTER
能將怪獸一擊切斷



THUNDER
以落雷令怪獸們一定時間內喪失視力



雪之結晶
以寒氣擴散冰封怪獸，令其一定時間內硬直停頓，只要稍被攻擊則即時碎裂，然而怪獸硬直時間一過亦會即時碎裂，投進水中不能使用



藥瓶
投出後能令特定的怪獸遠離



CHAOS
付怪獸們於一定時間內出現混淆自傷殘殺

基本操作

ANALOG CONTROLLER & DUAL SHOCK（LED紅色時）及通常CONTROLLER

按鍵	操作
左STICK、十字鍵	選目選擇、移動
↑	前進
←or→	左右回轉
↓	後跳躍
SELECT掣	地圖表示
□	ZOOM OUT
○	ZOOM IN
START掣	暫停、MENU
□掣	ATTACK武器攻擊、SWITCH起動、取得ITEM
△掣	JUMP 跳躍、取消
×掣	KICK 腳攻擊、決定、SWITCH 起動
○掣	GUARD 防禦
L1 掣	左橫移動
R1 掣	右橫移動
←or→＋L2 掣	ITEM 選擇
R2 掣	ITEM 使用
○＋↑or↓	緩移動
L1＋○掣	左緩橫移
R1＋○掣	右緩橫移
L1＋R1 掣	轉向
↑＋□掣	長距離武器攻擊
↑＋×掣	長距離蹴攻擊
↑＋△掣	前跳

主角介紹

IGNATIUS BLACKWARD

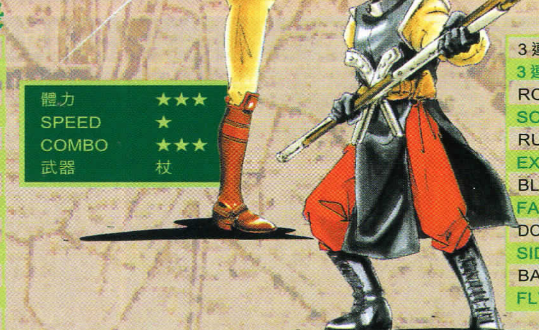
守護倫敦、免受怪獸侵襲的英國國教會神父

體力	★★★
SPEED	★
COMBO	★★★
武器	杖

NADIA FORTSMITH

IGNATIUS的恩師JEAN教授之女兒，為報殺父之讎而燃燒的美國人。





IGNATIUS COMBO一覽表

招式	指令
參連腳	□・□・×
參連戒	□・□・□
四連擊	□・□・□・×
神聖一擊	□・△
真中腳	□・△・×
真中連擊	□・△・□・×
惡靈滅殺	□・×・□・×
惡靈瞬殺	×・×・×・□
惡靈獄殺	×・□・×・□
訓戒之杖	×・□・□
制裁之十字	×・□・△
虛連腳	□・×・×
聖轉腳	×・□・○
聖轉擊	×・△・○

NADIA COMBO一覽表

招式	指令
3連斬	□・□・□
3連KICK	×・×・×
ROLLING COMBO	×・↑＋×
SOMERSAULT COMBO	□・△＋○
RUSHING COMBO	×・×・×・□
EXTREME TAP	□・×・×・×
BLOODY SLASHER	×・×・↓＋□
FAIRY DRIVE	×・□・↑＋□＋×
DOUBLE ROLLING COMBO	×・↑＋×・□＋×
SIDE FLIP KICK	□・□・△・×
BACK FLIP KICK COMBO	□・□・□・×・↑＋×
FLYING CROOS	△・□





灣岸TRIAL

TEXT：KOTARO

RAC　2P　MEM

製造商：PACK-IN-SOFT　發售日：發售中(3月7日)　價格：6800日圓
容量：CD-ROM×2　記憶：3 BLOCK
對應：ANALOG CONTROLLER　對應：NEGCON

PlayStation

遊戲特色

《灣岸TRIAL》是SEGASATURN上大受歡迎之賽車遊戲《灣岸DEAD HEAT》系列的最新作，遊戲大膽地採用五段單元故事為骨幹，由玩者去演繹電影故事中的主角，從與女主角的相遇，以至日後發生的種種事情。此外，遊戲故事部份的映画監督起用電影奇才齋藤俊喜，音樂則由曾為動畫《夢幻街少女》(《耳をすませば》)的野見祐二負責，而為遊戲擔綱演出的女主角分別是嘉門洋子、加藤愛、小沢夏生、兒島玲子，以及長谷川京子，令遊戲變得更為有趣。





操作方法

方向鍵	HANDLE軚盤，選擇項目
START掣	遊戲開始、暫停、CANCEL MOIVE
×掣	ACCELERATOR加速、決定
□掣	BRAKE剎掣、返回前畫面、取消項目
○掣	BACK MIRROR ON/ OFF倒後鏡切換
△掣	視點切換
L1/ L2掣	SHIFT DOWN
R1/ R2掣	SHIFT UP

STORY MODE

遊戲的故事模式裏共有五位女主角，各人均有着不同的故事背景，玩者就是為了令她們回復笑靨而於公路上驅馳。





STORY 1　預感

一年前，美春的兄長英男死於「灣岸DEAD HEAT」的事故之中，從此美春亦變得自閉起來。身為英男生前好友的主角，為着令美春重新振作，毅然參加「灣岸DEAD HEAT」。



STORY 2　信賴

挑戰「灣岸DEAD HEAT」的主角，認識了其愛駒R的技工程師佐山之孫女真弓。她有尤勝於男的氣質，雖常掛機械於口邊，但與主角同樣有着取得灣岸最高速的夢想。



STORY 3　再燃

感情複雜的吉川彩美，為着復讎而找尋於灣岸出沒，被稱為黃色惡魔的影子。



STORY 4　誇獎

任職電台DJ的小早川麗香，以優勝「灣岸DEAD HEAT」取得「最速之男」的稱譽，來找尋灣岸中的黃色惡魔「YELLOW BIRD」。



STORY 5　條件

得悉黃色惡魔正體的神保真由，勸誘主角參加「灣岸DEAD HEAT」，雖然性格愛嬌開朗，但其他則一切成謎，而背後亦隱藏着一個重的大秘密。

ROAD GP MODE

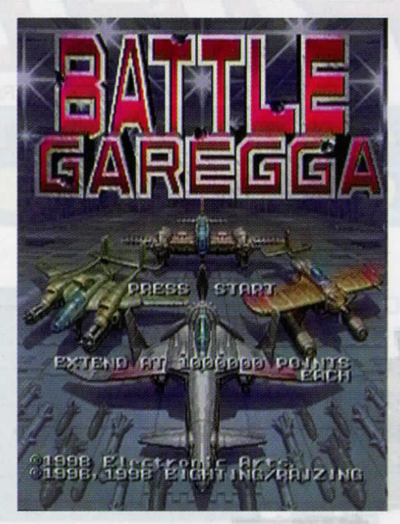
能自由選擇COURSE和賽車的模式，亦可隨玩者喜好來調整ENGINE、STEERING，以及前後SUSPENSION。





■完成基本的四條賽道後，便會出現更新的賽道

BATTLE GAREGGA



TEXT：KOTARO

ILLUSTRATION/ YUJI KAIDA

STG | 製造商：EA VICTOR | 發售日：發售中（2月26日）
價格：5800日圓 | 容量：CD-ROM
2P | MEM | SEGA SATURN

GAREGGA SERIES ＜開發 CODE G＞



G-1010 戰鬥攻擊機「SILVER SWORD」

重視機動性和攻擊力平均的機體，機首裝備18mm機關砲。

SPECIAL WEAPON：SUPER NAPALM（能輸入逆方向將爆風擴散）



G-130 陸上戰鬥迎擊機「GRASS HOPPER」

機首裝備14mm雙門回轉式機關砲，專為對陸上兵戰鬥而設計的機體。

SPECIAL WEAPON：STRONG GUN



G-1026 輕艦上戰鬥機「FLYING BARON」

機首裝備16mm雙門機關砲，機動和運動性優良的機體。

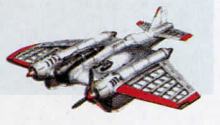
SPECIAL WEAPON：HOMING MISSILE



G-913 重艦上雷擊機「WILD SNAIL」

機體頂部裝備30mm四門強力機關砲的重戰機，然而仍未完成。

SPECIAL WEAPON：SEARCH FIRE



操作方法

方向掣	機體行動與MENU選擇
START掣	遊戲開始、遊戲中暫停
A掣	MAIN SHOOT 、 MENU決定
B掣	SPECIAL WEAPON發射、 MENU取消
C／ R掣	OPTION FORMATION變更、 OPTION MENUPAGE切換

ITEM

在遊戲中的ITEM在破壞敵機後出現，當自方機體取得後其能力亦會提昇。





SHOOT ITEM

強化自方機體的MAIN SHOOT，而ITEM體積越大火力提昇越大。



WEAPON ITEM

增加一個WEAPON，而大的WEAPON ITEM則增加一個SPECIAL WEAPON。



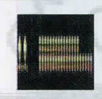
BONUS ITEM

取得後能增加BONUS。



OPTION ITEM

增加一架OPTION機體裝備（最高四架）。



SPECIAL WEAPON

SPECIAL WEAPON能一擊必殺眾多敵機，將敵彈吹飛。畫面下方持有表示SPECIAL WEAPON的數量，當取得四十個WEAPON後便變成體積較大的WEAPON表示，而較大的WEAPON等於一發SPECIAL WEAPON，最多可儲存五個。

OPTION FORMATION

OPTION機體的配置能以FORMATION變更掣切換，而基本的FORMATION共有五種模式，當中達成其他特定的條件後便會出現特殊FORMATION。



基本FORMATION


■模式一

■模式二


■模式三

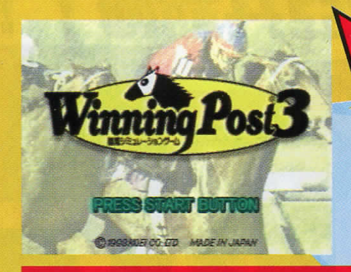

■模式四


■模式五

遊戲設定

OPTION能選擇遊戲的各項設定，當中包括改變部份敵機發射子彈模式的「敵彈SELECT」（敵弾セレクト），供玩者自由選擇版面進行的「STAGE EDIT」（ステージエディット），令機體被敵彈擊中判定減少的「心眼MODE」（心眼モード），以及增加《疾風魔法大作戰》角色於遊戲中的「GUEST CHARACTER」（ゲストキャラクタ）等。





WINNING POST 3

Text：積奇

© KOEI CO LTD.PH提供／JRA

SLG　MEM　製造商：KOEI　發售日：2月26日　售價：6800日圓　PlayStation

賽馬遊戲迷所期待，大受歡迎的馬主體驗 SLG 再次登場！！

歡迎進入WINNING POST 3的世界

由現在開始，你便是OWNER BLEEDER（可生產賽馬用馬的馬主）。遊戲開始時，你會接收了30億日圓的資金和一個牧場，亦會得到一隻種牡（雄）馬和一隻用來配種的牝（雌）馬作為禮物。你要做的工作便是為這兩隻馬配種，再利用已配種的馬進行比賽。


■一切也是由這隻種牡馬開始。


■在這個牧場上。


■再加上一隻牝馬。


■子馬終於配出來了。


■比賽亦可以開始。

馬匹的種類

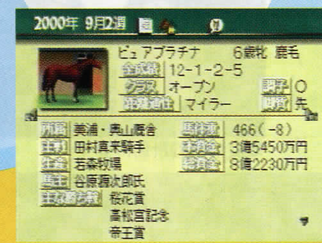
幼駒　是指1至2歲的幼馬。

競走馬　用作比賽的馬。3歲開始便進入馬房，可進行賽事至7歲為止。

種牡馬　是競走馬的父馬，於競走馬時代是成績優秀的馬匹。

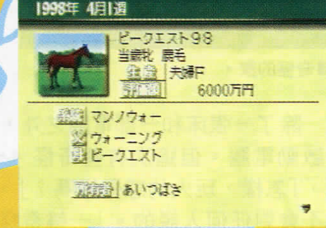
繁殖牝馬　是競走馬的母馬，於競走馬時代也是成績優秀的馬匹。





遊戲的時間是無限制的！

把《Winning Post 2》的30年時間限制廢除了。這遊戲是沒有時限的，亦因為這樣，為了追求強勁的馬匹，可利用更多的時間進行配種了。



■可配出更好的馬匹。

對戰比賽

可利用手上的馬匹與其他OWNER進行對戰的模式，利用SAVE　DATA輸入或PASSWORD輸入馬匹資料便可進行對戰。



■也可以對戰啊！

平時的主要畫面

種付（交配）　可進行配種，亦可得到有關血統的情報。

馬　有關馬匹的情報。

人物　各人物的情報。

情報　大會開賽的時間表和各項賽事的記錄情報。

新聞　今週的重要事件。

機能　SAVE、LOAD和各種環境的設定。

牧場　前往自己的牧場。

賽馬日的主要畫面

馬主席　可和其他馬主交談。

新聞／圍場（把馬集中讓觀眾品評的地方）　可進行賽馬預測和查看馬匹狀況。

馬卷　馬卷的購入。

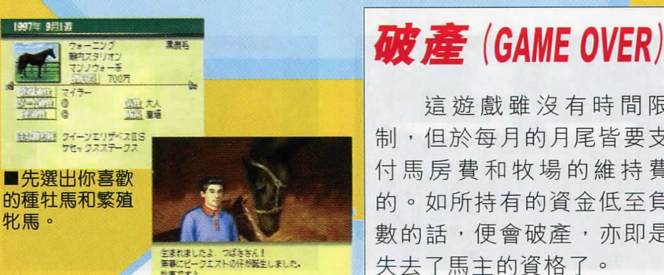
NEXT　不進行觀戰，直接進入下週流程。

RACE　進行觀戰。



把種牡馬的血統發揚光大！

得到種牡馬的你，把它的血統發揚便是你的任務。利用牧場長和調教師的協力，再加上一匹優秀的繁殖牝馬，使它的血統得以流傳吧！


■先選出你喜歡的種牡馬和繁殖牝馬。

■血統得以流傳了。

破產（GAME OVER）

這遊戲雖沒有時間限制，但於每月的月尾皆要支付馬房費和牧場的維持費的。如所持有的資金低至負數的話，便會破產，亦即是失去了馬主的資格了。



今回的舞台是橫跨日本與艾路狄亞共和國！！



前言

前作《EVE burst error》不能踏足的重要島國「艾路狄亞共和國」，將會是今集主角們活躍的舞台。而於《EVE burst error》和《DESIRE》大受好評的高質素動畫將會以更高技術於此作再現，更長達30分鐘呢！



Text：積奇

AVG　MEM
製造商：C' sware　發售日：3月12日
售價：7800日圓
SEGA SATURN

STORY

杏子篇

決定於「內閣調查室」就職的「桐野杏子」正在享受三天的連續休假。突然，她的直屬上司「甲野本部長」來電，告訴她明天上班的大概內容並叫她加油。想起明天就要上班，杏子便想去「World Import Tower」購物了。當她試完衫想步出某時裝店的時候，爆炸突然發生，於杏子眼前浮現出一個人影……。

第二天，杏子便帶着負傷的身體上班。但甲野本部長卻毫不憐香惜玉，立刻便派杏子執行任務了。第一次的任務是要調查有關日前在公園內發現的「望月生物學研究所」所員瀨野尾靖夫的被殺事件。由於這個研究所專門從事秘密研究，而剛好瀨野尾靖夫死時亦是進行着神秘的Project，故認為他的死因和他所做的工作有關。



■剛起床的杏子接到部長的電話。



■決定往World Import Tower購物。



■時裝店



■朦朧中看見的人影。



■受傷也要工作。

■這個望月所長很有可疑。

SNAKE篇

迷一樣的人物「SNAKE」帶着炸彈進入了「World Import Tower」，並於時裝店放置了這個強力的計時炸彈。未幾，炸彈終於爆炸，看見予期以上威力的SNAKE心情興奮之際，於瓦礫中發現一名倒臥了的少女……。

這個外表並沒有特別的人，任誰也猜不到他是一名炸彈狂徒。炸彈爆炸後，他如常的進入麵店吃麵。隨後返回自己的家，



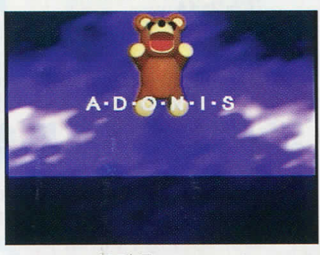
■皮包內的計時炸彈。



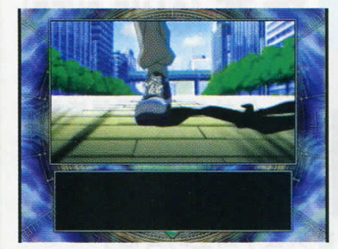
■遇上倒下的杏子。

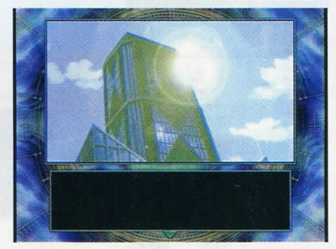


■奇怪的家。



■ADONIS是誰呢？


■急着往何處呢？


■World Import Tower。

家　除了一張床和一部電腦之外，什麼也沒有。接上電源後，如常的啟動電腦。但這次有些奇怪，一隻稱為ADONIS的熊仔突然出現，「怎樣，玩火的感覺好嗎？」，「死了很多人啊！」，「放心吧，我不會對任何人說的。」一輪奇怪的對話後，通訊亦終止了。

全力出擊！ACCLAIM美版遊戲 IN N64

TEXT BY：小健健

若果讀者有留意一些關於美版遊戲的消息的話，應該不會對ACCLAIM這間遊戲廠商感到陌生。其實這是一間在美國蠻有名的遊戲廠商來。現在，ACCLAIM將會有好一些美版遊戲在N64上推出。究竟這些遊戲是怎麼樣的呢？又會否適合香港人口味呢？不如大家齊來瞧瞧我的介紹吧。

FORSAKEN



STG | 製造商：ACCLAIM | 發售日：預定98年3月

NINTENDO 64

STORY：



在西曆2077年，人類的科技已經達到一個極高之水準，而且他們更開始研究一些人類完全陌生的元素。然而就在一次實驗的失敗，令到一個反應爐發生大爆炸。這不但令地球變成一個廢墟，連月球亦被波及。在一年之後，植民星的政府準許人們可以回去這已荒廢的地球上，用以拾取有用的資源。就是這樣，一場資源爭奪戰亦因此展開。

這是一隻怎麼樣的遊戲呢？

其實FORSAKEN是一隻3D射擊遊戲來。玩者可要騎着一架未來味十足的電單車，在一些迷宮管道中左穿右插，不但要把沿途發現的敵人消滅。更要在迷宮找尋出口，繼而過版。

有甚麼賣點呢？

充滿電影感的播片啊！



由於這是一隻以未來都市為背景的3D SHOOTING遊戲，為了增加遊戲之未來感，內裏將會有大量播片，令玩者更容易投入於遊戲中。而且此遊戲的片段之水準亦十分高。不但質感處理得好，就連分鏡角度也給人豐富之電影感。

大量武器任君選擇！

若果玩者來來去去都是用一兩種武器去攻擊敵人的話，那未免有點乏味吧？有見及此，在本遊戲內提供了大量武器（大約有25種），任君選擇。包括有BEAM LASER、SHOT GUN等。

一隻有倒後鏡的射擊遊戲？！



以大部份3D SHOOTING GAME來說，倒後鏡這東西都是欠奉的。不過來到這隻《FORSAKEN》，在其遊戲畫面內就設有一個倒後鏡裝置，令到玩者向前駛及殺敵的時侯，都可以留意到後面的情況。噢，那就不怕敵人在背後偷襲你啦。

RECKIN BALLS

ACT | MPLY | 製造商：ACCLAIM | 發售日：預定98年

NINTENDO 64

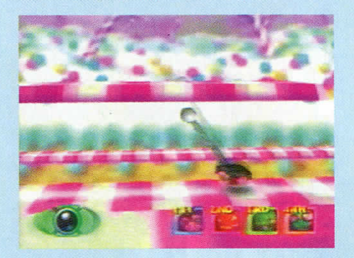
以彈彈波為主角的ACTION遊戲！



彈彈波這東西大家還是兩行鼻涕時就玩得多了，有沒有想過它會成為ACTION遊戲的主角呢？現在ACCLAIM就將會推出這樣的一隻古怪遊戲，唔，也許能勾起你的童年回憶也說不定……。

玩甚麼的呢？

唔，其實這遊戲的版面結構有點像那隻PlayStation遊戲——《風之古洛羅亞》。在遊戲畫面中，是由一些縱橫交錯的通道所組成。基本上玩者就要在這些通道上移動，繼而找尋出口過版。不過在通道移動的同時，玩者所控制的波波是可以彈出一條彈弓的，只要這條彈弓接觸到其他通道，便會把波波拉上去。如是者，玩者就可用這功能，在這個3D世界中四處冒險了。





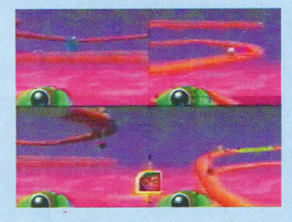
有甚麼特色呢？

充滿機關的通道！



在這遊戲的通道中，是會出現各種各樣的機關出現。有的是幫助玩者跳到另一個區域的彈弓；有的是可以拉你落深淵的陷阱。而這些東西都令遊戲更加多姿多采。

這GAME也有四打功能？



現在N64已有很多遊戲是可以四打的了，好像有《瑪莉奧賽車 64》、《007金眼睛》啦等等。而這隻《RECKIN BALLS》也不例外，那麼玩者就可跟三五知己在這3D世界中彈過你死我活了。



最終電車

Push Start Button

踏辛時的發車，便是恐怖的開始……

©VISIT 1998　Test：積奇

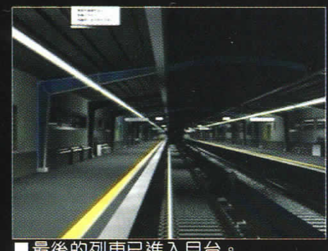


製造商：VISIT　發售日：2月26日
售價：5800日圓

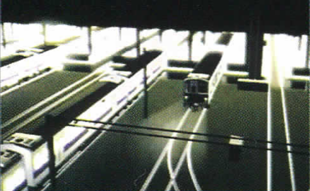
PlayStation

STORY

場合是一班尾班火車，而主角便是剛完成工作，帶着疲累的身軀，又剛好趕上這班列車的少年「石岡哲也」，同車的人也是各自持有不同目的而乘車。而這一天怪事發生了，火車開動後便沒有停站，是車長睡著了嗎？在車上各人覺得奇怪的時候，故事亦由此展開。試想像一下，你所乘坐的尾班火車不但在你需要下車的站沒有停，就連下一個站亦沒有停……。這是一個以日常生活為背景的遊戲，大家請感受一下這個《最終電車》的恐怖吧！


■最後的列車已進入月台。


■車上有着不同的人。

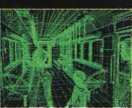

■夜靜的火車站。


■這列車會往何處去呢？


■主角如常的趕着尾班車。

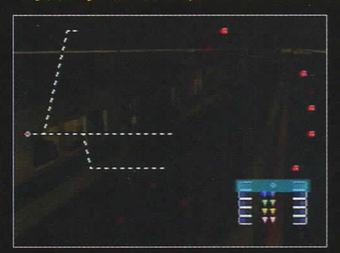
遊戲畫面

背景以全CG構成，細緻部份皆製作得充滿立體感是這遊戲的最大魅力。列車的移動和各種EVENT出現時的動畫也製作得十分流暢，登場人物以3D影像表示，動作亦相當迫真。


■全CG構成的背景。


■人物動作相當迫真。

路線圖的ICON說明



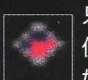
這遊戲的SAVE和LOAD的地點也能於路線圖上看見，只要能適當運用這個路線圖，便能清楚現時的狀況了。


故事和故事分岐的表示，玩者閱讀部份的表示。

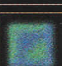

SAVE位置的表示。


還未完成的故事的終了表示。


現在玩者在故事流程表上的所在位置。


只要選擇這個ICON，便會由該故事的最初開始。


Bad End表示。


這一段故事的完結。

人物介紹



這故事的主角，於設計事務所工作。乘坐尾班火車已成為習慣，對常常於車上遇見的「美由紀」十分留意。



是一名歷史科的中學教師，對學生相當好。



為了中學入學試，常常利用尾班車來溫習。雖是小學生，但他的知識量和判斷力卻十分高。



性格古板的女高中生，對髮型十分重視。



肌肉十分發達，自稱是「公務員」，是一名判斷力高的行動派。



一個身材瘦削又神經質的人，喜歡飲酒，為人膽小怕事。

TEXT：怪獸

STELLAR ASSAULT SS

是否可以令宇宙再次得到和平，就要看玩者了！



STG




2P MEM

製造商：SIMS　　發售日：發售中
售價：5800日圓　　容量：CD-ROM

SEGA SATURN

操作方法

輕量機I：TYPE A		TYPE B
方向掣	上升、下降、左右	上升、下降、左右
A掣	自動瞄準式激光砲	TURBO LASER
B掣	火神式機關砲	等離子發射器
C掣	ASSAULT FIELD	ASSAULT FIELD
X掣	視點變換（靜止時有效）	視點變換（靜止時有效）
Y掣	左回轉（按兩次急回轉）	左回轉（按兩次急回轉）
Z掣	右回轉（按兩次急回轉）	右回轉（按兩次急回轉）
L掣	減速（按兩次急減速）	減速（按兩次急減速）
R掣	加速（按兩次急加速）	加速（按兩次急加速）



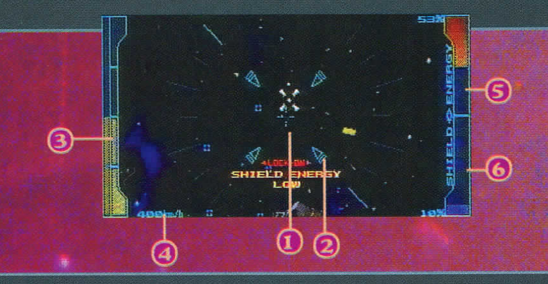




遊戲簡介

《STELLAR ASSAULT》在SUPER 32X上推出過後，到現在SIMS遊戲公司終於將這遊戲搬到SATURN機上，而今次同樣以3D立體多邊形來製作和可以360度全方位移動。在遊戲開始時，玩者可以從輕量機I的兩個型號中揀選一架作為玩者的戰鬥機，而這個遊戲中共有十個STAGE，在每一個STAGE開始前，電腦都會報告給玩者有關該STAGE的任務資料，但大部份任務都需要玩者在無邊的宇宙裏殲滅敵機。敵人方面會分為目標敵人和目標以外的敵人，而他們所駕駛的只會有戰艦和戰鬥機兩種。

畫面解說



1. 槍砲瞄準器

TYPE A的火神式機關砲瞄準器和TYPE B的TURBO LASER瞄準器。在兩人同時進行遊戲的時候，2P可以控制TYPE B的瞄準器作向上下左右移動攻擊。

2. 敵機瞄準器

當敵機進入這四個節咀的範圍內和與敵機的距離在500米之內，瞄準器便會自動LOCK上敵方戰鬥機，這時候玩者可以按A掣將敵機殲滅。

3.POWER 計算器

這個計算器會顯示現在玩者飛行時的POWER使用量，而計算器共分為四級。在普通飛行時，POWER使用量會去到二級水平。當玩者按下R掣加速時，POWER使用量會升至三級，而按下L掣減速時，使用量會跌至第一級。在玩者按兩次R掣加速，使用量更會升上第四級，但按兩次L掣則會同樣減至第一級。

4. 速度計算器

計算器會顯示當時戰鬥機的速度。

5. POWER能源計

玩者移動和攻擊時，能源計會慢慢減少。玩者使用不同的武器和不同的移動速度都會影響能源消耗度。當POWER能源耗盡時，機體便會停止活動。

6. 保護機體能源計

這個能源計會顯示保護機體能源的剩餘量。當玩者受到敵機攻擊、與障外物碰撞或使用保護盾時，能源值便下降，而能源值耗盡時，機體便會爆炸。

確認顯示

遊戲中共有三種顏色確認顯示，而敵機有戰艦和戰鬥機兩種。

紅色—攻擊目標　黃色—攻擊目標以外敵機　藍色—自軍戰機

武器的特色

自動瞄準式激光砲

這武器會比火神式機關砲的威力為低，對戰鬥機有效。當發射後，激光會自動追蹤攻擊敵機。

火神式機關砲

緊按B掣後，這武器會產生連射效果。攻擊力高，而對戰艦有效。

TURBO LASER

準確度和攻擊力高。對戰艦和戰鬥機都同樣有效。

等離子發射器

攻擊範圍內有效。有利於近距離攻擊敵機。

ASSAULT FIELD

緊按C掣後，機體會有一層強力的保護網包圍。當受到敵機攻擊時，這層保護網便可大大減低自機的受損情況。

TEXT：怪獸

The HIVE WARS

好有《星球大戰》的感覺呀！！

製造商：TRIMARK　發售日：發售中
售價：6800日圓　容量：CD-ROM
STG　PlayStation

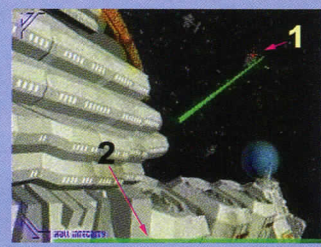
操作方法

方向掣 移動瞄準器的位置
□、×、L1、L2、R1和R2掣 射擊
○掣 射擊／決定
△掣 使用在第三個STAGE的推進器
START掣 用來離開射擊畫面

遊戲簡介

在這個遊戲中，玩者需要扮演一位銀河部隊的隊員去消滅惡之首領，繼而拯救已被破壞的宇宙。在遊戲玩法方面，玩者只可以在CG片段中控制瞄準器去射擊從四面八方飛來的敵人。每當玩者完成一個STAGE後，可選擇的地方就會增加一個。

畫面說明



1. 瞄準器

是用來準確射擊敵人的儀器。每當敵人出現時，它們都會有一個黃色括號包圍着，這樣擊落敵機的機會便大大提高了。

2. 機體能源

每次受到敵人攻擊時，機體能源就會被減少，而敵人停止攻擊時，這條能源會慢慢地回復。當能源跌至零的時候，機體就會發生爆炸。

關數介紹

STAGE 1

這個STAGE中，玩者的目標是要在這麼惡劣的情況下生存下去。當中的敵人有高速驅逐艦和戰鬥機。



STAGE 2

在這個STAGE中，玩者需要駕駛一台可以作360°轉旋的機關砲去迎擊敵人，而敵方的戰鬥機是會從四面八方飛來攻擊玩者。





JUNGLE PARK

攪盡腦汁！解破藏於森林中的各種謎題！

製造商：DIGTALOGUE
售價：4800日圓　容量：CD-ROM
AVG　MEM　PlayStation

TEXT BY：小健健

在67期的《遊戲》中，阿怪獸哥哥已經為大家介紹過此遊戲的SATURN版。而於2月26日，此GAME的PlayStation版亦推出了。不過大家可能會問，兩隻TITLE相同的遊戲，推出時間又這麼近，內裏的東西是否一模一樣的呢？呵呵，答案是完全相同的。

玩法介紹：

唔，其實這兩隻GAME的基本玩法都是差不多。在遊戲中，玩者都是要控制一隻名叫SARU的猴子，繼而再跑到去森林中四處冒險。不過在冒險的旅程中，玩者可要動動腦筋，解破各式各樣的謎題（又或者是打贏球賽）。而全遊戲內總共有13個迷你遊戲，而這些「遊戲攤位」就分佈於這個小島的某個角落。玩者可要在這個森林中左穿右插，方可找到各迷你遊戲的所在地。

不過玩者要注意的是解謎的方法。這是由於當玩者把畫面轉成不同角度時，就算是調查同一個地方也好，亦會有不同的效果出現。所以玩者不妨把SARU放在那個紅色按鈕處，再用L及R鍵的把畫面角度轉變，繼而返復調查，那就不難找到謎的答案了。



■要離開家園，首先是要找到木板蓋橋樑啊。



■JUNGLE PARK唯一的百貨公司，有興趣替它抹抹窗嗎？



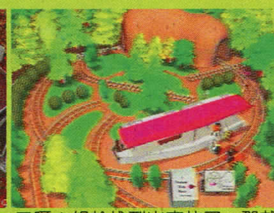


■用棒球來決勝負吧。（不過其實輸贏對遊戲都沒有甚麼大影響）

■公園內連賽馬場都有！你的心水馬是哪隻呢？



■除了賽馬外，SARU更可以參加賽車哩。



■呀！終於找到火車站了，那就可以乘火車四處去啦。

立体忍者活劇

天誅 Tenchu

OFFICIAL PRODUCT
Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.

文：忍蛋TAZ

ACT
製造商：SME　　發售日：2月26日
售價：港幣358元　　記憶：1 BLOCK
MEM
PlayStation

只要虛空存在，衆生仍舊受苦……

序

夜正紳，在一條破落的農村中，各户村民都已經入睡，鴉雀無聲……月色微弱昏暗，但見叢林中有一條黑衣人影，直奔其中一家民舍。

「力丸大人(注1)！……力丸大人……！」黑衣人在門外輕聲叫喚，聲浪之細一般人可是無法察覺的。「來者何人？還請道明來意！」原來屋內的人看來早已發現黑衣人的行蹤，並在門後靜靜等候。要是黑衣人是來意不善的刺客，早就死得不明不白了…

「在下門前拂Agent X，受鄉田主公(注2)之命前來傳遞密函！」黑衣人將手上的信交給力丸後，飛身一躍便消失在夜色之中了。

力丸看到信封上的字跡和印鑑後，馬上便確定是鄉田主公的密令，他將空白的信紙浸泡於東忍流特製的藥水(注3)中，很快便顯現出一串密碼(注4)，而其解釋是……

『力丸　黑暗勢力已籠罩我國，請以貴派東忍流的忍法誅殺奸臣權貴！　鄉田松之信字』看畢後力丸將書信燒毀，而他的心中亦己燃起正義之火！「鄉田大人，我以東忍流之名，誓將奸臣亂賊斬殺，惡人必遭——天誅」



注1 力丸：東忍流新一代傳人，十六歲時已獲師傅東紫雲齋傳授東忍流的名刀「十六夜」。自幼接受嚴格訓練的他，身手了得，有情有義。（詳錄自文明書房 東忍流世系譜）

注2 鄉田松之信：鄉田家為某信儂地區的地方豪族，其為人公正嚴明，勤政愛民，麾下的家臣、地主、庶民都紳紳信賴他，人望極高。（詳錄自文明書房 日本古代的仁義之士）

注3、4東忍流特製藥水：相傳東忍流很早便懂得以化學技術進行各種任務。當現代專家們發現東忍流應用藥物、密碼等技術之高明後，均感到十分驚訝。（詳錄自文明書房 古代忍流的科學應用）

人物圖片集





天誅路 其之一 成敗(注1) 惡德商人

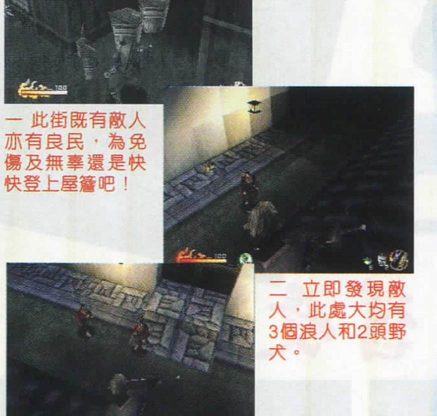
『力丸 城下的越後屋擁有極大的權力，而他並不知道滿足為何物，人們持續生活於苦難之中。他向不懂細詳的村民發放高利貸，更聘用露宿者和浪人(注2)以不人道的手法向村民收錢。

得知此事後我已派出特使前去追究，但狡猾的越後屋卻用各種卑鄙手段隱瞞罪證，是時候以上天之名誅殺越後屋這個奸賊了！　鄉田松之信字』

注1 成敗：即斬殺之意。(鳴謝MR. HATAYAMA TETSUYA代為解釋)

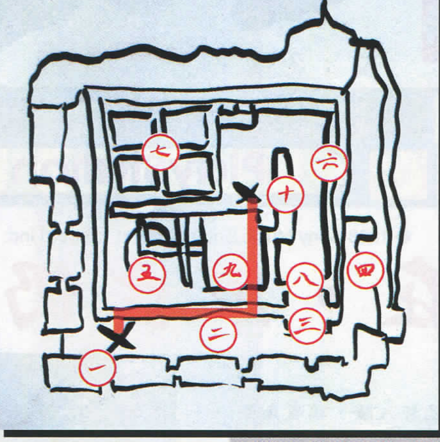
注2浪人：浪人即沒有主人的流浪劍士，而浪人並非必為壞人，只是越後屋專門找些惡霸為他工作而已。(參考文獻 集英社 浪客劍心 作者：和月伸宏)

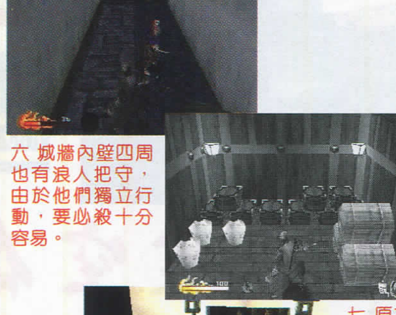
以血換來的地圖分析



一 此街既有敵人亦有良民，為免傷及無辜還是快快登上屋簷吧！

二 立即發現敵人，此處大約有3個浪人和2頭野犬。





六 城牆內壁四周也有浪人把守，由於他們獨立行動，要必殺十分容易。

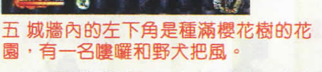
七 原來越後屋將搶奪回來的財富全部收在此處，有大量敵人看守。



三 大門前發現兩個手持長槍的浪人，忍品不足時別要硬碰啊！



四 大街的盡頭是河邊，在此發現敵人根本不懂游泳……



五 城牆內的左下角是種滿櫻花樹的花園，有一名嘍囉和野犬把風。

敵人配置報告

『力丸大人：由於敵人的出現位置變化實在極大，屬下窮一身本領亦只能為頭目提供敵人三種出現數目，並以性命保證其真確性！ 門前拂TAZ』

人物	甲	乙	丙
牢卒（槍）	3	3	0
浪人（劍）	7	6	8
浪人（弓）	1	1	4
浪人（槍）	2	1	4
野犬	4	7	4
女子	1	2	3
村女	2	0	0
貓	2	3	1

要旨！信者得救！

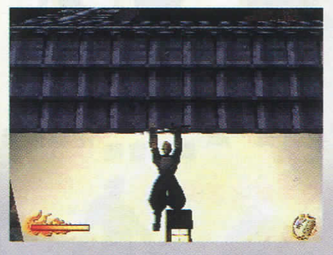
避免在大門正面走入城內
善加利用鈎繩攀上高處
絕對不可加朗不作抵抗的平民
小心越後屋的火鎗

八 一開門馬上會遇到敵人，想成為忍術皆傳就不要在大門入內了。

九 此房間中有時會出現睡覺中的敵人，而另一房間則可能是民婦，小心。

十 此處是最多敵人把守的地方，而且有民婦在內，實不是戰鬥的好地方。

最佳捷徑：直接於起點爬上城壁，向右走過花園後爬上高出的建築物，最後在屋頂的密道跳下去即可與越後屋和其手下戰鬥。







決戰方法：越後屋會派出佐佐木半兵衛出戰，而他亦會在旁放冷鎗，再加上房內有一名女子。應不理半兵衛的挑釁，盡快走近越後屋將他手刃。





「作惡多端之輩，在地獄懺悔吧！」



天誅路 其之二 運送密書

解決越後屋一個月後，鄰國的下忍天草四郎將一封密函交給力丸，希望他能將信轉交鄉田松之信大人。「此信牽連甚大，看來此行並不容易。十六夜的傳人，一切小心…！」

回到主城外的街道後，力丸那動物般敏銳的觸覺（注1）告訴他危險正在漸漸接近，他立時翻身一跳，混入黑暗之中……

注1 動物觸覺：忍者的能力正是利用自然界之力，他們長期與大自然接近，擁有動物般的敏銳觸覺，洞悉危機的接近。（參考文獻 文明書房 人類與動物的第六感）

以血換來的地圖分析



一 起點前方有一隻大野狗，不立刻後退的話必定會被發現。



二 向前走一段路會遇上持刀忍者，為此版中最弱的敵人。



三 在兩條大街的交匯處，敵人多、平民亦多，不利於戰。

敵人配置報告

『力丸：拿着此手製地圖的你，可能會認為它十分簡陋。其實為了繪製這幅地圖，已不知有多少個同伴因而死去！這是以血畫成的地圖！使用時要存感謝之心

啊！ 甲賀派上忍 金麥基啟』

人物	甲	乙	丙
忍者（刀）	5	12	6
忍者（爪）	4	4	3
女忍	5	4	4
野犬	1	6	4
村民	1	2	2
女子	1	0	1
貓	1	1	1
少女	1	1	2

要旨！信者得救！

有效的利用五色米掌握有如迷宮般的道路
街中的火把可以傷人，不要踏上去
輕視野犬的嗅覺會令你後悔莫及



十 當你一踏上石路便會自動過版，並立即將密函交給使者。



九 過了橋後右邊出現另一敵人，蹲下走過去，看準他背向你時攻擊。



八 橋邊的女忍者身旁還有一隻野狗，最好在屋頂用麻痺包對付。



四 在橫巷中出現的女忍者，由於速度極高，對力丸較為不利。



五 大街的最右邊，敵人不多、反而滿是「依嘩鬼叫」的民婦。



六 若大家真是的地圖中迷路的話，以這山坡為記號很快就可回到起點。



七 千萬不要在河的下游走往終點，因為會被兩岸的敵人發現。

「不好的氣氛，還是盡快完成任務離開吧！」

最佳捷徑：在起點避開狗的視線後，向左跳入黑暗中，直走至盡頭後爬上屋頂， 在河邊位置必殺女忍者後，直接游過對岸，最後小心走到終點。











天誅路 其之三 拯救俘虜

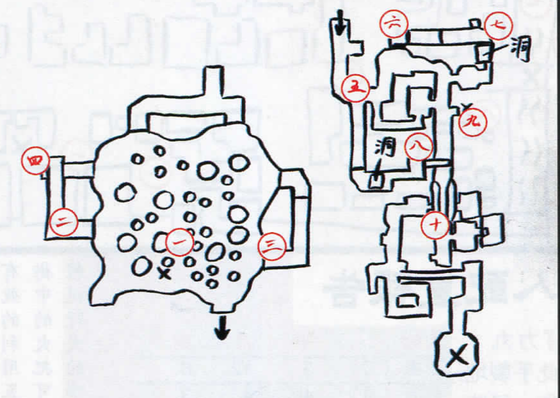
派往鄭國進行隱密行動的東忍流忍者彩女(注1)在近一個月來完全失去聯絡，力丸擔心同伴的安危，但為了確保鄉田大人的安全，力丸一直也不敢親身前去調查。

一日，鄭國的盟友——南忍流的上忍南光太郎發來了有關彩女的重要線索…『力丸大人 貴派之同胞彩女現正被敵人虜獲，正處於「虎鶇之森」中被嚴刑拷問。遺在下有要事在身，無法相助，現附上虎鶇之森的地圖，還望能盡一分綿力。 南忍流上忍 南光太郎啟』

注1 彩女：在戰亂之世，亦曾出現許多女中豪傑，彩女自幼除接受忍法、殺人技的嚴格訓練外，還特別授予歌劇、舞蹈等技巧，方便以舞孃身份混入敵境進行刺殺任務，因此其殺人技每每帶着一份淒美感。(參考文獻 文明書房 亂世中的女中豪傑)

一起點前馬上發現一匹狼，攻擊力比野犬更強。

以血換來的地圖分析





二此乃死路一條，而且洞內會有一個敵

三在這入口會有二個敵人和一匹狼守護。



四大跳可得到一件忍具，跳下去會回到剛才的死胡同。



五進入正確口後，看見燈光後立即會遇到敵人。



六此轉角位連續會有兩個陷阱，必須留心跳躍。



七下面是陷阱！不要衝動！而在[illegible]後可得忍具。



八在這區有數個敵人正在熟睡中，好好服侍他吧！

九這扇倉門根本無法打開，只好放棄這個胖子了。



十前方有忍者和弓箭手，但直接跳進右邊的入口即可。

敵人配置報告

人物	甲	乙	丙
牢卒（刀）	11	7	9
牢卒（弓）	3	3	3
牢卒（槍）	4	5	4
犯人	1	1	1
熊	1	0	1
狼	3	5	4

要旨！信者得救！

森林中的巨木是隱藏行蹤的最好地方
小心狼群們的敏銳嗅覺和攻擊力
在洞穴內滿是陷阱小心留意
應利用洞穴內的高低位隱藏行蹤

最佳捷徑：開始後馬上回頭走入洞穴(留意可能會有敵人看守)，入內後看見燈光時必定會有敵人，之後選小路途經一個房間(有一人把守)。不用理會房中犯人，直接走到橋面中央，趁前路的敵人未發現時跳下右方的平台(低位)，小心處理兩三個敵人後即可決戰波士「牢番隅」。

決戰方法：牢番隅身邊會有一匹狼和一隻熊，配合牢番隅不斷旋轉巨棒攻擊，可說是沒有空隙。玩者應與敵人拉遠距離，先殺掉行動較快的狼後，看準牢番隅攻擊後的硬直時間，以快速的連續攻擊他。戰勝後會初會鬼陰，幸好他沒有戰鬥之意，救出同伴後即可離開。









「不行了…減肥吧…呀…」



天誅路 其之四 邪教　教之御神體

身處亂世之人，為了得到心靈上的慰藉，每每救取於宗教神明。雖説宗教大多導人向善，但亦有不少江湖術士藉神靈之名令人們處於不幸。

近日，鄉田領地中出現了一群自稱為卍教的集團，他們不斷於各處招攬信眾入教。但據門前拂霸王丸打聽所得，其真正目的是強迫信眾們為它開採一種稱為「咒縛石」的邪惡之物。據説此石可將人的靈魂封印，為免卍教以它為患人間，東忍流的義士決定潛入卍教的本部「金王寺」奪回咒縛石。

以血換來的地圖分析



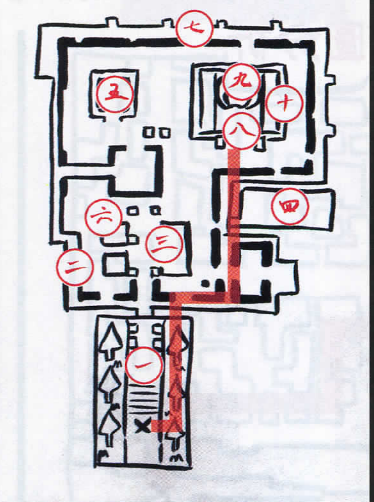
一 入口有兩個僧人把守，先潛藏在兩旁的樹木後趁機偷襲吧！







二 四處也是狹窄的走廊，不注意氣配的話很易與敵人碰個正着。



三 在大房中或可取得有一件忍具，此處通常配置了兩個敵人。

四 在這位置裏除敵人之外別無他物，無心戀戰者不用進內。



五 這個五重塔完全與目標無關，不用浪費時間去調查了。

要旨！信者得救！

目標是寺院內的神像，且必須以鉤繩爬上其頂部。

寺院內的地形十分適合以麻痧包對付敵人。

寺院外圍是崖壁，不小心掉下去是會死去的。

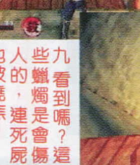
小心異形卍教徒，他們的火焰攻擊既厲朗又麻煩。



六 小房間中亦有忍具，最好先在其後的通氣口調查有否敵人。

七 在這條走廊必須隱藏在眾多缺口之中，等敵人接近時攻擊。

八 門後有兩個教徒，開門後立即橫跳離開，看準機會再攻擊。





九 看到嗎？這些蠟燭是會傷人的，連死屍也被燒焦！

十 在某些配置的情況下，神像旁邊的上層木台還會有弓箭手。

敵人配置報告

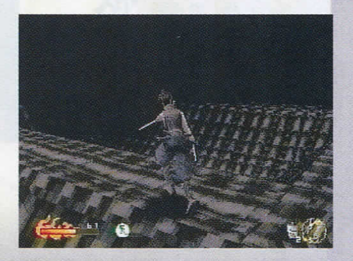




人物	甲	乙	丙
卍僧兵（棒）	5	2	5
卍僧兵（弓）	8	16	8
卍僧兵（刀）	4	4	1
異形教徒	8	16	8

最佳捷徑：在起點處貼近右方樹林行走，以鉤繩直接爬上屋簷，若寺門外有人把守則要份外小心。一直走至神像的建築物外，如果外面又有敵人，最好用麻痺包解決掉，入內殺死兩個卍教徒後，以鉤婉攀上神像的頭部。









決戰方法：教祖的攻擊力十分之高，但防禦力則十分低，要訣是找一片空曠的地方，成直線以連斬攻擊，一但他揮棒就跳開，之後看準再來。戰勝他後鬼陰會正式出來挑戰，其連續攻擊為三連擊，攻擊力超絕的強。與他分開兩至三個身位，以連續攻擊試斬，第一擊不成就跳開再試，配合煙玉和癇癲玉更加事半功倍，當他的體力餘下一百左右就會撤退的了。







「餘下的，
只是慾望之芽…」



天誅路 其之五 南蠻海賊之來襲

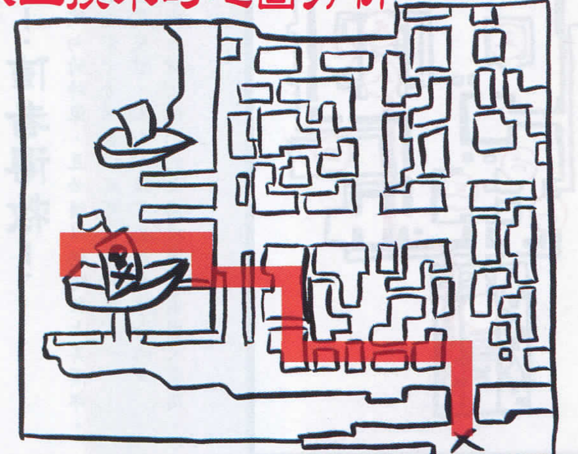


世界文明日漸發達，世界各地都開始出現四出經商的船隊，自我國正式開始與世界各國發展貿易來往後，各國都以「黃金之國」的美譽稱呼我國，在海賊中惡名昭彰的巴路瑪船長正垂涎我國的財富，打算進行可怕的計劃。

巴魯瑪的船隊強行停泊在鄉田領的港口，但他們的目的並非經商，而是霸佔港口，更以炮火威脅進入港口的商船，藉此強搶貨物。

鄉田主公明白若情況持續不變，不但危及城中百姓的安全，我國的威信更會盪如無存！東忍義士接獲主手的指令後，立即火速前往港口對付來襲的惡賊。

以血換來的地圖分析



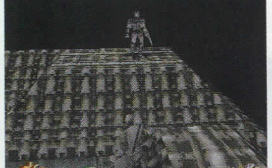


一 很可惜這幅牆無法攀爬，否則一定可避開多敵人。

二 在橋面經敘會出現肥海賊，可用麻痺包引他過來。

三 在對岸的狗十分機警，就算已蹲下亦經敘被發現。

四 右邊岸上通敘會有鎗手，游泳的話很容易受襲擊。



五 就算登上屋簷亦要小心，因為鎗手除時可能出現。



六 這街道是最多平民出現的地方，不宜久留於此。



七 這條小船並不是目標，有時亦會有敵人看守。





八 到達紫色屋頂大屋後，先以麻痺包對付地面的守衛。

九 碼頭區域有大量海賊看守，應撓水路以鉤繩爬上船。



十 應在這個持鎗海賊背面登船，否則會被發現。



人物	甲	乙	丙
海賊（火鎗）	9	9	9
海賊（槍）	6	9	7
海賊（鐵鎚）	5	5	4
村民	2	3	3
少女	2	2	3
野犬	3	4	3

要旨！信者得救！

就算走進河川後，仍然要多加注意岸邊的敵人小心海賊們手中的南蠻鎗，威力十分恐怖充分利用忍者那高低游走的敏捷身手對抗海賊

最佳捷徑：視乎敵人配置方式，玩者可選擇過橋或下河，再跳上屋簷（除非有敵人在屋簷！），直接跳到紫色大屋上，殺死正下方的守衛後，即可跳下海，撓右方游至海盜船船尾，最後以鉤繩爬上船。

決戰方法：此戰與第一關對越後屋時十分相似，同樣會有人在背後開冷鎗，而且敵人的南蠻鎗攻擊力非同小可，必須先殺掉鎗手。波士巴路瑪船長的攻擊亦十分麻煩，刀的回轉範圍甚廣，而且懂連續攻擊。最可笑的是商海賊根本不會游泳，玩者只需可引他到船邊以連續攻擊迫他下海即可，不用硬碰。又，玩者在沒能源時不妨跳下水離開，回復後再回來。









「客死異鄉、始終有點落寞感…」

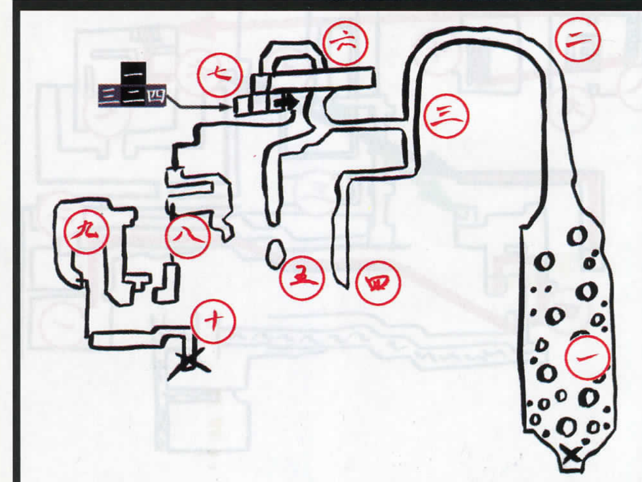
天誅路 其之六 姬之大病

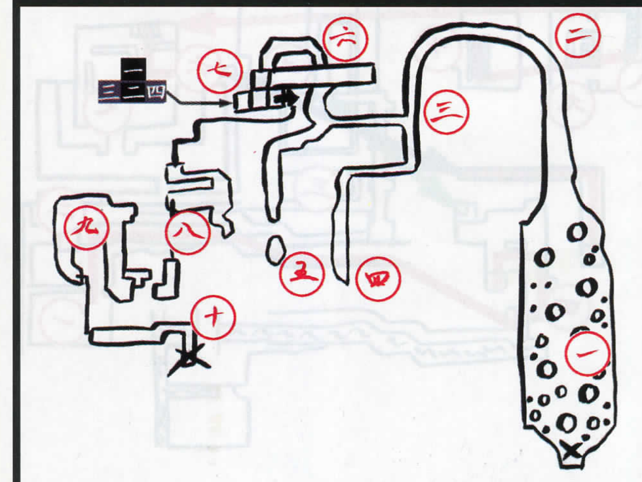
鄉田公的愛女菊姬感染到可怕的流行病，可憐的可人兒雙目完全失去原有的光輝，實在我見尤憐。

城中的名藥師和蘭學醫師（注1）都紛紛入宮為公主診療，但都無功而回。為了消除公主這個怪病，力丸打算一試東忍流古籍中提及的秘藥「氣命草」。這種極其罕有的草藥，生長於天狗棲息的支婆山的高峰上，而且一年只會開花一次，力丸與主長交代清楚後，便馬上趕往支婆山。

注1 蘭學：日本打開港口與外國交易後，流傳入國的西方文化除了光鎗等發明和宗教外，最重要的就是西洋醫學。由於最先在日本教授西方文化的大部份是荷蘭人，因此早期日本人稱之為蘭學，其中尤指醫學。（參考文獻 文明書房 蘭學對我國之影響）









一 路程初段在樹林進行，敵人分散，可輕鬆必殺他們。



二 在對面的瀑布竟然有敵人！可用鉤繩飛過去，亦可RESET。





三 這是一條十分之狹窄的小路，不要用特殊的必殺技。

四 在這盡頭位可取忍具，亦可在此以鉤繩跳過對岸必殺敵人。

五 這條石柱上有一朵花（甚至有忍具），但並不是真正的氣命草。

六 在外牆（瀑布位）以鉤繩跳過對岸，再在天狗的背面必殺他。

七 跟着地圖中的附表，由一跳至二、再攀爬至三、最後以鉤繩爬越至四。



八 不要跳到對面的石台，直接在此以鉤繩攀上右上方的高位吧！



九 在此絕不能掉以輕心，因為接連會出現四至五個敵人，必須一一必殺。



十 終於都到達最後位置，快快取氣命草回城救菊姬吧！

要旨！信者得救！

起點森林的右邊是崖壁，小心不要掉落。留意守在對岸的天狗，就算殺不到也別被發現。在崖壁經敘要上落攀爬，務必小心。在狹窄的山路不要使用必殺技，以免不慎掉落。

敵人配置報告

人物	甲	乙	丙
天狗（小刀）	5	4	4
天狗（棒）	3	4	5
天狗（弓）	3	6	3
狼	3	7	4



「菊姬殿下

請暫時忍耐一會兒吧！」

最佳捷徑：起步後馬上貼右邊崖壁走，到達窄路後留意氣配，在適當距離就投出麻痧包，通過對岸時必定會與敵人碰個正着，雖然會減隱密，只要快點主離開，再在後段必殺多點敵人即可補救，之後的路線可參考地圖分析。











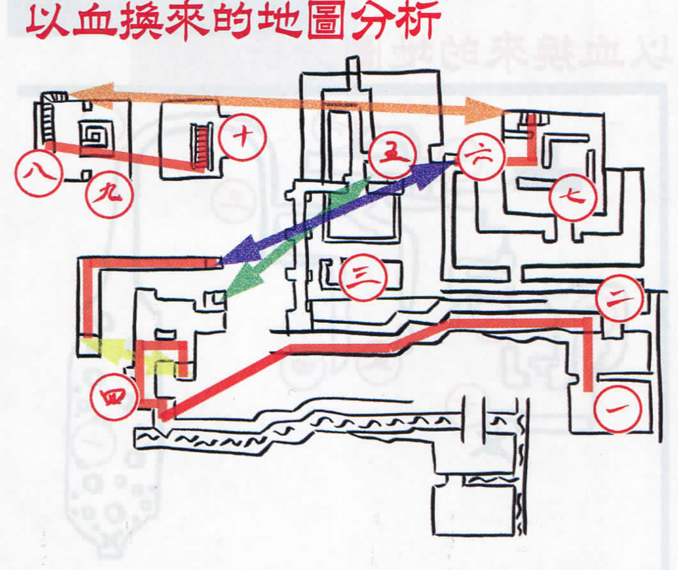
天誅路 其之七 鬼之城

治理鄉國的赤間時賴大人是鄉田家族的世交。一日，赤間家麾下的上忍士堅前來救援，原來赤間家的居城突然被一群帶上鬼面的忍者軍團襲擊，由於事出突然，家臣們全都在毫無準備的情況下戰死，賴間大人感到有愧祖宗，最後在天守閣（注1）自盡而死。

雖然賴間大人已返魂乏術，但鄉田主公仍然希望為盟友報仇雪冤，決定派東忍前往赤間居城刺殺敵人首領，好讓亡魂們安息…

注1 天守閣：日本式城堡中最高處的城樓，視為全城的命脈。（参考文獻 文明書房 日本古代建築）

以血換來的地圖分析





一 之前已經說過，如否有十足把握不要用大門出入。



二 守在橋面的般若絕不是省油的燈，攻擊力和速度都很高。

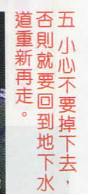


三 新種敵人「鬼」的攻擊距離十分之長，但虛位亦大。

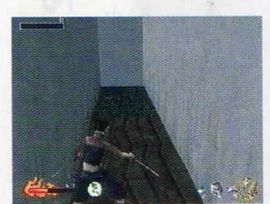


四 危險！千萬不要像筆者般橫衝直撞，必須隱藏在路邊的缺口。

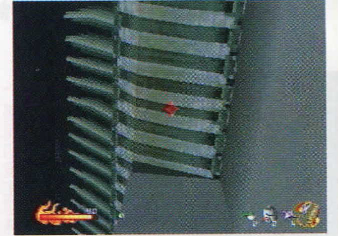




五 小心不要掉下去，否則就要回到地下水道重新再走。



六 這只是一個玩弄玩者的落穴，看清地圖就會知道是回頭路。



七 已經說過不能在外壁攀上天守閣了吧！別再試了！



八 在樓梯盡處又再出現敵人，看準機會才上去啊！



九 你看到嗎？跳到鐵籠的頂部可取得一件忍具。



十 終於與鬼陰再次碰頭，但竟從他口中得知鄉田城有事發生！

敵人配置報告

人物	甲	乙	丙
鬼	4	4	6
般若（小刀）	3	4	4
般若（爪）	5	0	5
鬼面	4	6	5

要旨！信者得救！

沒有絕對的自信就不要由正門入內。

好好利用狹窄的通道來隱藏你的身影。

地下通道內仍然有不少敵人，小心！

必須要以樓梯才可到達天守閣，不必在屋簷白試

最佳捷徑：開始後馬上以鉤繩攀上門眉，之後左行，看準機會跳下護城河。走入城左下方的秘道後盡快沿斜道上上層，最後以樓梯登上天守閣。











決戰方法：此戰只有鬼陰一人出戰，其體力增加至二百點，而攻擊力仍然十分之高。長時間將十字掣拉後，等其攻擊完結後便開始連續攻擊。但這只是基本理論，當鬼陰的瘋狂攻擊令你體力不繼時，可馬上離開戰區回復（帶多點神命丹和癲癲玉吧！），但必須要快，否則鬼陰一樣會回復體力。

「你知道紳田城現在發生甚麼事嗎？」

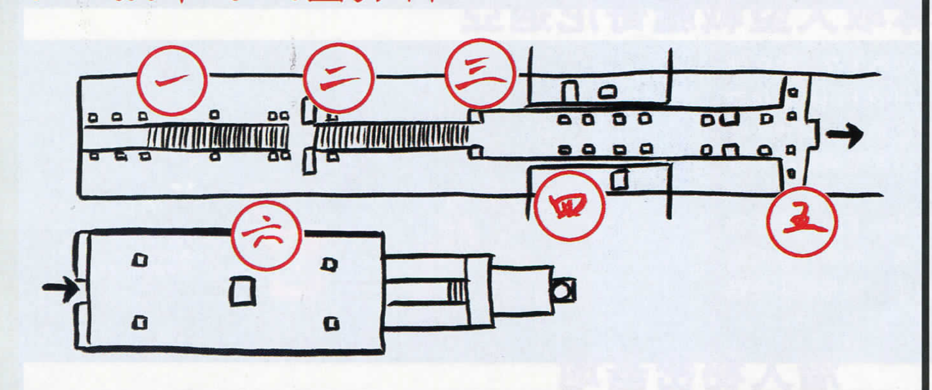


天誅路 最終回 向闇之城進發

可怒也！！無恥之徒鬼陰竟然趁鄉田城的戰力真空時施行偷襲，派人將菊姬大人虜走。力丸們得悉此事而火速回城，只見城中一片死寂，平日幹勁十足的鄉田松之信亦因為病失愛女而意志消沉，終日臥病在床。老臣關谷大人亦因為自責而決定獨自隱居。

力丸有感鄉田城已進入前所未有的危機，若冥王大軍在此時侵襲的話，又怎樣與敵對抗呢？為免預想中的慘劇發生，東忍眾已視生死於道外，決定以兩人之力直搗敵人的陣地，刺殺冥王！消滅鬼陰！更希望能救出生死未卜的菊姬……

以血換來的地圖分析



要旨！信者得救！

投身在業火中會被燒傷，但不會即死。就算戰勝鬼陰，並不代表任務完成。由於廠方限制，後半段請自求多福。

敵人配置報告

人物	甲	乙	丙
屍兵（刀）	6	3	3
屍兵（槍）	3	8	4
屍兵（弓）	4	2	7
魍魎兵（地上）	4	2	3
魍魎兵（地下）	0	5	4
使魔	4	4	3



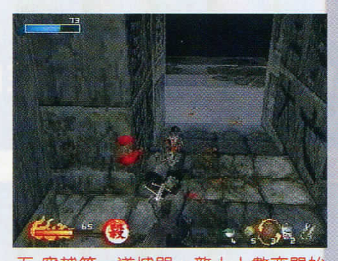
一 在行程初段亦沒有敵人，但亦可貼近兩旁走。



四 游水始終比較安全，可在適當位置爬上橋必殺。



二 根本沒有敵人…不用浪費時間爬牆…哈哈哈…



五 穿越第一道城門，敵人人數亦開始增加。



三 終於感覺到敵人的氣配，開始要小心行動了。



六 不要放過這兩個弓箭手，否則在對鬼陰時會被襲擊。



「怎麼啦？
相信你已有所覺悟了吧！」



「愚昧者！
你以為自己真的戰勝我嗎？」



「鬼陰！受到懲戒仍然不醒悟！」
「今次不再留情了…」



「講多無謂！
靠技藝決勝負吧！」

決戰方法：鬼陰亦沒有加強過體力或任何攻擊力，而其攻擊模式亦與之前一模一樣。老實說，他只是「死撐」的強弓末弩而已，在後頭還有更強勁的真正……



天誅之路《完》

…就要長住世間，消除所有苦難。《寂天菩薩》

Xenogears

© 1998 SQUARE 上期是MS 今期都是MS

全部的謎終於解開

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT

RPG 製造商：SQUARE 容量：2 CD-ROM
發售日：發售中 售價：420港幣 記憶：1 BLOCK
MEM PlayStation

奪取大型戰艦哥尼迪亞

爆炸後艾莉的VIERGE倒在地上，幸好她仍然生存，就在她醒來之際，原來她被一部神秘的GEAR救起，不久FEI來到接她回到C地區，FEI、艾莉和史丹正等待哈瑪帶來的消息，沒多久哈瑪來到，經他調查之後，發覺可利用帝都所造的大型戰艦離開這裏，於是三人便離開C地區。

三人來到C地區的出口，遇上警備兵的攔截，FEI便決定強行突破他們，就在此時，尼高出來將警備兵打倒，他還打算協助FEI奪取戰艦，以這樣的情況，FEI當然不會拒絕，於是四人便離開皇都基斯尼保向北方的哥尼亞迪工場出發。

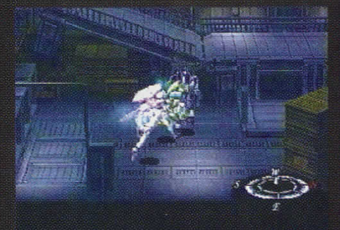




潛入秘密基地

進入北面的哥尼迪亞工場後，沿着通道前進會遇上哈瑪，這時可以在這裏作GEAR的補給，然後進入前方的房間，在這房間裏會遇上敵人的埋伏，將他們擊倒後繼續前進，不久可找到一個SAVE POINT，接着乘上電梯，經過輸送帶來到西邊的房間，調查牆邊的掣就可將輸送帶所輸送的方向改變，再經過輸送帶來到東邊，同樣是調查牆邊的掣來改變輸送帶的運輸方向，當走到盡頭時，就會遇上守護這裏的BOSS，三人合力打倒它。





BOSS



への6號

VS



WELTALL



VIERGE

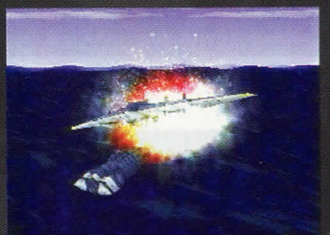
HEIMDAL

初戰古拉夫

三人打倒守護機械後進入戰艦的內部，就在史丹查看時，FEI便與其他同伴說話，不久史丹已了解艦的開動方法，就可找他開動戰艦（選：ああ）。各人準備就緒後戰艦向艾雲出發，就在航行的途中，遇上古拉夫和其GEAR，FEI、尼高和艾莉便侯立即駕駛GEAR迎戰，與他激戰數個回合後史丹利用風力將古拉夫吹走，然後哈瑪利用激光射向古拉夫的GEAR，終於全員無事歸還。

在FEI與史丹討論有關古拉夫的事時，巴魯特的潛沙艦正準備好炮火向FEI等人發射，這全因為FEI的戰艦是屬於其敵基斯尼保的，結果戰艦被炮火擊中，FEI等人要逃離這艘戰艦，可是戰艦正向着潛沙艦墜落…





BOSS



古拉夫

VS



WELTAL

VIERGE



STIER

在海上飄流的二人

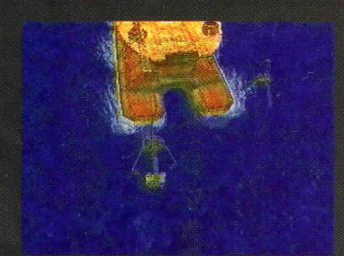
有在此時，古拉夫正向拉姆沙斯作指示，拉姆沙斯不理會總部給他的指示便出發搜索FEI的行踪。之後艾莉醒來，發覺自己在戰艦的殘骸上，她打開地上艙門後遇回FEI，原來他們在海上飄流了二日，幸好艙內有食物可維持生命，而他亦相信其他人會無事，接着是史丹那邊，他們醒來後發覺身在潛沙艦內，於是史丹連同尼高到艦橋找巴魯特，他向史丹解釋整事後，發覺原來是一場誤會，尼高便湊他一頓。

畫面轉回艾莉那邊，經過她的調查後得知二人的GEAR都在艙庫內，至於FEI就在海中找尋食物，就在此時，艾莉看見西柏度以普通高度來飛行，於是她向FEI說有關西柏度的事。除了FEI二人之外，巴魯特同樣也看見西柏度低飛的事，於是便到格納庫旁的一間小屋裏找史丹，他將自己皇族的徽章給史丹看，希望可得知有關徽章的事，史丹看後發覺這徽章是西柏度的徽章，有可能這艦是西柏度的，巴魯特聽了此事後想追問詳情，可是史丹並無回答，只好離開這裏到尼高的GEAR旁找尼高，原來他正在為修理STIER而煩腦，巴魯特便不打擾他。

至於艾莉方面，仍然一直在海上飄流等待救援，可是艾莉開始灰心，對自己已沒生存希望，FEI便在旁安慰她，翌日，二人再沒有其他食物維持生命，只好在這裏等待，直到第二天，他們終於飄到海上都市載姆斯，被那裏的人救下。



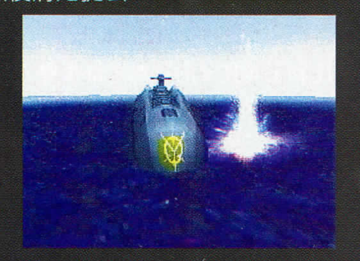




多米莉亞的攻擊

二人來到載姆斯後便離開甲版，經過電梯來到4F的艦橋找這裏的船長，他決定請FEI到飯堂吃飯，於是二人便到隔鄰的飯堂找船長（註：在飯堂裏有MIN GAME玩），在三人進餐之中，可從船長的口中得知他們的打撈行動是由教會指示的，不久副船長有要事找船長，船長便立即到艦橋去，FEI看看外邊的水面出現水柱，好像是發生戰鬥似的，於是便到艦橋看看實情，原來巴魯特的潛沙艦正被敵人攻擊，FEI二人便決定出去支援，於是二人到甲版駕駛GEAR到潛沙艦去，來到潛沙艦遇見史丹的HEIMDA和尼高的STIR，得知巴魯特在海底和敵人激戰中，於是FEI和艾莉一同到海底協助巴魯特，當來到海底，敵人原來就是多米莉亞，她第一時間撞向艾莉的VIERGE，還指責艾莉背叛基普拉，隨即展開戰鬥，三人與她激戰數個回合後，海上的潛沙艦以機雷作出支援，受到機雷強烈攻擊的多米莉亞便打算撤退，不過她在離開之前向艾莉作出強烈的攻擊，然後將她捉去。





美的政策

FEI和巴魯特返回艦上，還決定將潛沙艦駛到載姆斯去，三人到艦橋找船長，巴魯特自我介紹後，船長覺得巴魯特為人有趣，於是邀請他到飯堂去。接着被捉去的艾莉，正被多米莉亞教訓，幸好在危急之際，美阻止多米莉亞的行動，艾莉被美帶到醫療室，幫她治好傷後讓她離開這裏。

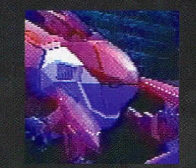
至於史古魯特吩咐FEI找回巴魯特，他來到載姆斯的飯堂，看見巴魯特和船長談得很投契，不久有船員來報告艾莉已回來這裏，於是三人便到艦橋看，果然艾莉平安回來，不過由於她太累的關係而獨自回潛沙艦休息，於是二人回到潛沙艦的醫務室找艾莉，可是醫務室的人說她離開了這裏，二人便四處找尋她的行踪，就當二人來到動力室時，看見艾莉使渦輪超出負荷，而事後她倒在地上，FEI連忙上前救她，就在巴魯特煩腦之際，史丹及時來到，幸好成功解決此事，至於艾莉的事，史丹相信是被人控制所至的。FEI將艾莉帶回醫務室後便問她有關事情，就在此時，史古魯特進來說有GEAR接近，艾莉聽後決定出戰。

來到艦上多米莉亞駕駛其GEAR衝過來，戰鬥隨即展開，將她擊倒後原來真正的敵人是海底裏的拉姆沙斯，戰鬥再次展開，要注意當他使用水鏡時，任何攻擊都會無效，這時最好是回復FUEL和儲ATTACK LEVEL，在他的水鏡防禦無效時，就用最強的必殺技攻擊，就在擊倒他之際，他向FEI使出強烈的攻擊，FEI倒地不起，艾莉看見FEI危在旦夕，便使出浮游砲攻擊，最後他不力而撤退。
（註：在出戰前，務必將所有GEAR裝上對電擊防禦的PARTS）





BOSS



ハイシャオ

VS



WELTALL



VIERGE



BRIGANDER

昏迷不醒的FEI

FEI被拉姆沙斯擊倒後一直昏迷不醒，雖然史丹帶他到載姆斯的醫治，可是都一無用處，幸好從醫生口中得知教會的醫局可醫治FEI的傷，但是在這之前必須找退靈使者（エトーン），於是艾莉和巴魯特一同到甲版去。

來到甲版，看見瑪露正找尋退靈使者的下落，接着在不遠處看見有位女孩被人欺負，女孩走向艾莉身旁，不久有人前來相救，可是他卻以鎗指向艾莉，就在此時，史丹趕到來，經過史丹的解釋後謝捷（ジェシー）便放下鎗，就在史丹與謝捷相談舊事時，已有人找到退靈使者，原來他是謝捷的兒子，而他的名字叫比利（ビリー）。經過一度自我介紹後，史丹等人便返回潛沙艦和北方的教會進發。



死靈的消滅者——比利

一行人到教會，比利已在這裏等候，而且準備好治療FEI的設備，艾莉等人跟隨比利到達地下醫療室，可是FEI的狀況並不好調，艾莉便打算留下陪伴FEI，為了不防礙他們，史丹和巴魯特便離開醫療室，二人在教會內四處打探情報，當來到走廊時，艾莉從醫療室出來，治療的過程已結束，於是三人再到醫療室看FEI的情況，基本上FEI的身體已完全回復，現在只要等FEI回復意識，眾人聽到這消息後都安心下來，艾莉因此想向比利道謝，可惜他到孤兒院去。

三人帶FEI回到潛沙艦後就起程到東南方的孤兒院找比利，來到中央大屋，艾莉向比利道謝後史古魯特來到，説搜索到巨大戰艦的影，要全員回艦作準備，就在此時謝捷要請史古魯特到艦聚舊，於是史古魯特和史丹一同回艦，至於艾莉等人到最北的房間內調查書櫃，比利會從自己房間出來。

同一時間，史特（ストーン）司教來到孤兒院，他受到不少孤兒的歡迎，比利也不例外，史特向他説出教會的運輸船又再被死靈襲擊，比利便答應到那裏驅除惡靈，巴魯特相信這是與剛才的巨大戰艦有關，於是艾莉等人便決定協助比利。眾人回到潛沙艦的酒吧內，看見謝捷、史丹和史古魯特一同暢談，艾莉上前將死靈一事相告給史古魯特聽，眾人決定明天出發。



比利的過去

當晚謝捷回到孤兒院，比利由房中出來與其父相談，不過由於比利不滿其父的行為，最後雙方都是吵架收場。翌日，艾莉到艦內的酒場找到比利，艾莉比較關心他與其父的事，於是比利便將過去的事一一説出。

就在他八至九歲期間，其父謝捷將鎗的知識教給比利，一天，其父外出工幹，連續數日都沒有回家，但母親和妹妹都很渴望他回來，可是幸福的日子並不長久，當比利十二歲時，其母被死靈襲擊而亡，這是救他們二人的就只有史特司教一人，比利從此就在教會修練，最後還成為退靈使者，直到一天，比利已長大成人時其父回來，但他已變成另一人，不再和以前一樣這麼溫柔，比利懷疑他不是從前的父親，從此他不再相信父親。



幽靈船的死門

之後潛沙艦起航到東北方的幽靈船，由比利帶領隊伍，此時玩者可任選二人出戰，而筆者就選了艾莉和巴魯特，在潛沙艦內補充好裝備後就可進入幽靈船，首先按下旁邊的紅色掣，使船內的視野清晰，在第二卡船艙可找到解除門鎖的掣，一直沿路前進，以DASH撞破紅色的門，繼續向前進，當來到船的控制室時，一隻怪物向着比利衝來，戰鬥隨即展開，三人合力將牠打倒後便由控制室南邊的出口離開，在同一時間，孤兒院的小孩子們，將比利的GEAR——RENMAZUO射出，這時比利的旁邊出現巨大的怪物，幸好比利的RENMAZUO及時來到，救回三人，而且潛沙艦也剛好來到支援，於是三人駕駛GEAR來應戰。要注意當牠受到特殊能力的攻擊是會巨大化，而且攻擊力會加強，不過其防禦力會減弱，當利用特殊能力攻擊到一定程度，就利用巴魯特的特殊能力減牠的命中率，然後以強力的必殺技攻擊牠就可。



GEAR追加資料4

GEAR NAME：BRIGANDER
全高：17.0沙魯（16.49m）
乾燥重量：13.9肯（15.012t）
全裝備重量：18.6肯（20.088t）
SUB GENERATOR輸出：370
MAIN GENERATOR係數：4.1
使用時間：410捷多魯（7.061小時）
FLAME耐久數：270
機體反應值：1.1
ETHER感應值：40.4
表層速度：350保索魯（339.5 km／h）
空中速度：792保索魯（768.24 km／h）

BOSS


巨大ウェルス

VS


RENMAZUO


BRIGANDER

VIERGE

教會的真相

將幽靈船的怪物擊倒後回到潛沙艦的比利等人，比利需要回教會總部報告，於是潛沙艦便駛回教會，可是當比利回到教會時，發覺偏地屍體，從受傷的人口中得知道裏被襲，比利便立即趕入內部查看，在途中卻遇上暗殺部隊，將他們打倒後來到地下一樓，看見教皇被殺，比利將暗殺部隊幹掉後，向東前進，經過電梯來到最深部，竟然找到教會的資料管理室，此時史丹也來到這裏，艾莉相信這些設備是索拉尼斯（ソラリス）的，於是眾人在這裏調查一下，調查過後發覺教會和基斯尼保的總統有關，而且教會更有與索拉尼斯聯絡，經過艾莉詳細調查，原來在500年前發生過一次大規模的戰爭，戰後不久，地上人造反，使到索拉尼斯的人起了屏障與地上人完全隔絕，教會就是索拉尼斯最高統治機關卡謝魯法院的下部組織，將地上發掘出來的遺跡運到索拉尼斯，而最近教會就是運了不少人到索拉尼斯。

比利知道這真相後難以接受，不過現在最重要的是解決現時狀況。一行人離開資料管理室，教會的人來到，他們想向比利不利，幸好此時謝捷來到，將他們殺掉，還揭發他們是史特的手下，不久史特出現，比利則問他所做的事，他將所有事實都說出後更派暗殺部隊來對付比利，史特就乘這個時間逃離這裏，雖然比利從後追趕，但是始終都被逃脫。





在古代遺跡等待的少女

史特駕駛GEAR離開後，比利決定以潛沙艦追趕他們，就在此時，發現一架空中戰艦攻擊載姆斯，而且更有數隻死靈向他們攻擊，於是潛沙艦立即趕去載姆斯，來到艦橋找船長，除了知道他們平安無事外，還知道史特的行踪，一行人便回潛沙艦向北方的古代遺跡進發。

進入教會的發掘現場後（即古代遺跡），乘搭電梯到達B2，沿着通道前進會遇上不少基普拉兵，在同一時間，古拉夫仍有所行動。當一行人來到B2的一條大走廊時，艾莉說出奇怪的說話，再繼續前行來到B4時，艾莉對這裏的設施有懷念的感覺，來到B5的門前，發覺門上了鎖，於是便回B4的西邊房間解除門鎖，之後來到B5的盡頭，艾莉再次說出奇怪說話，而且更做出無意識的行動，史丹隨後追上欲阻止她，但是欲徒勞無功，艾莉亦開始為自己的身份而感到迷惑，之後在研究室裏，看見在試管內有位少女，三人進入調查後發覺她是人造生命體，就在此是史特來到將少女帶走，還派出多洛尼（トロス）和西拉飛達（セラフィータ）來應戰，於是三人便和她們打起來。





BOSS


多洛尼


西拉飛達

VS


艾莉


史丹


巴魯特

神秘的赤色戰士

打勝多洛尼和西拉飛達後便追趕史特，在同一時間，仍然昏迷的FEI突然夢見自己和艾莉在古代遺跡裏的事…當史丹三人來到B2的大走廊時，一個自稱伊特（イド）的人駕駛紅色的GEAR出現，還聲稱要取回那少女，接着戰鬥隨即展開，對方的攻擊力非常強，因此最好小心每個角色的HP。

戰勝他後幸得聰明人出手相救，雖然是這樣，但是亦都給史特成功逃去，史丹便立即隨後追上。可是離開了古代遺跡後，發覺已經太遲，史特已乘他的空中戰艦逃去。



BOSS


伊特

VS


艾莉


史丹

巴魯特

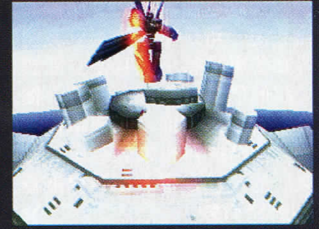
GEAR 追加資料 5

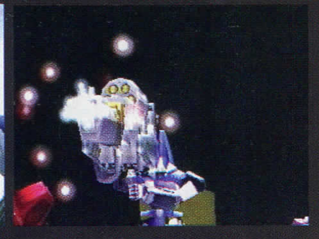
GEAR NAME：STIER
全高：19.0沙魯（18.43m）
乾燥重量：20.8肯（22.464t）
全裝備重量：27.5肯（29.7t）
SUB GENERATOR輸出：520
MAIN GENERATOR係數：4.0
使用時間：340捷多魯（5.855小時）
FLAME耐久數：335
機體反應值：1.8
ETHER感應值：29.3
表層速度：220保索魯（213.4 km/ h）
空中速度：665保索魯（645.05 km/ h）

母親之死的真相

三人返回潛沙艦找史古魯特，得知FEI不在醫務室的事，於是三人便在艦內找尋他的行踪，經過一度的搜索下，終於在格納庫找到他，當眾人詢問他為何在這裏時，可是連FEI自己也不知道。

接着史特駕駛其GEAR在上空打算向潛沙艦攻擊，古拉夫就乘這時機出來，將力量賜給他，戰鬥亦隨即展開，可是無論用任何攻擊都不能傷害他，史特見自己處於優勢，興奮得說出比利母親之死的真相，比利聽後非常憤怒，就在此時，其父謝捷駕駛GEAR和比利作合體攻擊，就這樣打破了對方的保護罩，之後就可以擊倒他。





BOSS



アルカンシェル

VS



VIERGE



BRIGANDER



RENMAZUO

去西柏度之道

事後比利原諒其父的過錯，幸好謝捷也沒事回來，其妹仍都可以說話了。眾人回到艦內的酒吧相談下一步的計劃，大家在商量之下都應為要到西柏度一趟，此時FEI和西柏度的工作人員來到，得知可由巴比倫塔的塔頂到西柏度，於是眾人便決定到巴比倫塔去。

由FEI領隊進入巴比倫塔，在1F一直向南行，利用繩索跳到另一邊，然後爬過電纜就可來到細小的控制室，在那裏調查可得知有列車可直通到中央基地，於是按下中央的按鈕，離開這控制室，進入旁邊的列車內，之後向上跳到上層，可看見上方的列車控制室，於是FEI等人落GEAR，由樓梯上到控制室，調查上方的掣就可使列車前進。在列車前進的途中，卻受到不明來歷的襲擊，於是三人出外查看，豈料到是拉姆沙斯。對付他的方法跟上次一樣，乘他使用水鏡時，就回復機體的FUEL和儲ATTACK LEVEL，當水鏡防禦失效時就可以最強的必殺技攻擊他。

他們被擊倒後便返回自己的戰艦，而其戰艦亦向巴比倫塔開火，突然從上方來的一下重擊，他們便立即撤退。FEI等人繼續向塔頂前進，而在通道的下方，可發現門鎖的控制室，進入後解除LOCK ON的裝置，接着再往前行，經過數個升降台就可到達塔頂。







BOSS



ワイバーン

VS

WELTALL



HEIMDAL



BRIGANDER

西柏度的守護者

三人終於來到巴比倫塔的塔頂，從這裏望向天空，可說是一望無際，就在這個時候西柏度的守護者來到，她不理會FEI是來侵西柏度的見的，就與他們開戰，FEI在這情況下，只好與她開戰，當FEI取得勝利後西柏度在天空出現，還有一把聲音命守護者停止戰鬥。不久整座空中城市西柏度降落在塔的上空。

眾人來到西柏度的最低層，全由剛才GEAR駕駛者瑪莉亞（マリア）的帶領。原來瑪莉亞就是在鐘乳洞住的老人巴魯的孫女。





BOSS



SIEBZEHN

VS



WELTALL



HEIMDAL



BRIGANDER

GEAR 追加資料6

GEAR NAME：RENMAZUO
全高：15.9沙魯（15.423m）
乾燥重量：11.6肯（12.528t）
全裝備重量：16.1肯（17.338t）
SUB GENERATOR輸出：400
MAIN GENERATOR係數：3.7
使用時間：441捷多魯（7.595小時）
FLAME耐久數：240
機體反應值：1.02
ETHER感應值：50.9
表層速度：322保索魯（312.34km/h）
空中速度：840保索魯（814.8km/h）

空中都市的女皇

三人乘搭電梯來到西柏度的市街，這裏可以買到很強的武器和防具，在這裏可找到一間無人的屋，上到二樓時可看見一間破碎的房，調查前方的木馬，瑪莉亞來到向FEI解釋，原來這裏是五百年前大戰中其中一個災場，之後她吩咐FEI到皇宮見女皇，於是三人離開這裏向皇宮進發。

三人來到皇宮前，聰明人亦在這裏，女皇已在房內等待，進入女皇的房間後，她便開始解釋有關事情，原來他是命聰明人到地上監視着和指引FEI的行動，可是由於她們想從索拉尼斯裏得到自由，希望FEI可以協助他們，FEI便決定協助他（選：心は決まった），與此同時，敵人來到襲擊，屏障亦被破壞，而犯人就逃到17格納庫內，於是FEI就連同瑪莉亞離開皇宮到17格納庫。





西柏度的防禦戰

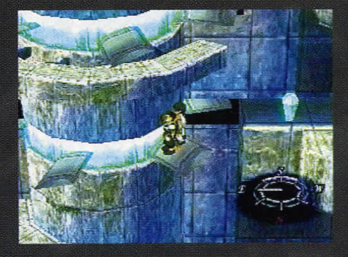
三人從市街的升降機打算到17格納庫，可是通往市街的入口已封閉，於是便走旁邊的捷經，沿着通道前進，經過電梯，跳過扇葉，再沿路前進不久就可回到西柏度的最低層，之後進入17格納庫可看見犯人就是多米莉亞。

多米莉亞看見瑪莉亞後便說出其父的罪行，原來其父所製造的SIEBZEHN，是犧生了不少地上人來作實驗而成的，但瑪莉亞並不相信此事，就在此時，謝捷來到阻止多米莉亞，多米莉亞見任務而成就離開了這裏。

事後眾人返回女皇的房間開作戰會議，由於多米莉亞的破壞，使到西柏度進入困境，FEI等人表示願意會堅守西柏度，這時敵人駕駛SIEBZEHN的兄弟機AHAZEHN來襲擊，於是便決定分成四隊堅守這裏，準備好一切後FEI等人一同出擊，死守西柏度，戰鬥隨即展開，今次戰鬥會分成四隊，當四場戰鬥都取得勝利後AHAZEHN便直接向皇宮攻擊，可是瑪莉亞因對方的聲音與其父相似而不願出戰，朱朱看見這形勢，就自告奮勇到外面出戰。









巨大化的朱朱向AHAZEHN作出強烈的攻擊後，打動了瑪莉亞的心，於是她便決定駕駛SIEBZEHN出外迎戰，最後瑪莉亞終於取得勝利，眾人返回皇宮內，商討進入索拉尼斯的事，原來索拉尼斯有三度屏障守護，要進入索拉尼斯就必須將屏障破壞，FEI一行人便決定向下一個目標進發。

BOSS



AHAZEHN

VS



SIEBZEHN

解放地上人

FEI一行人得到聰明人的教導下，終於學會超必殺技，之後FEI為了解放地上人就開始他的行程。一行人回到潛沙艦離開西柏度，由於潛沙艦受到西柏度的技術人員改良，所以便改名為空中戰艦。首先乘空中戰艦返回莉沙皇府，看見整條市街都沒有人，只有艾雲的士兵，於是FEI決定直闖市街，將市街內的士兵一一打倒，之後眾人在市街中找到唯一的村民，從她口中得知，其他村民都在大靈廟避難，巴魯特便乘這機會順便解開有關自己家族的碧玉之謎。而且還可乘艾雲的統帥現在處於混亂狀態，取回皇都。

接着巴魯多和FEI等三人離開市街，到北方的靈廟去，經過一條很長的梯級，來到靈廟的門前，可是巴魯特忘記了如何開啟入口，於是便到右方調查，按下掣後靈廟的門就會開啟，當進入靈廟時，立即與艾雲的士兵戰鬥，取得勝利後，所有村民都出來向巴魯特道謝。之後村民各自返回市街，至於巴魯特則繼續向靈廟的內部前進。





GEAR 追加資料 7

GEAR NAME：SIBZEHN
全高：28.2沙魯（27.354m）
乾燥重量：33.5肯（36.18t）
全裝備重量：46.0肯（44.62t）
SUB GENERATOR輸出：610
MAIN GENERATOR係數：5.5
使用時間：730捷多魯（12.572小
FLAME耐久數：440
機體反應值：2.3
ETHER感應值：20.4
表層速度：180保索魯（174.6 km／h）
空中速度：622保索魯（603.34 km／h）

靈廟的秘密

在靈廟的巴魯特等人乘搭電梯，沿路直行就可來到石像的房間，經過巴魯特和瑪露的碧玉確認後，被封鎖的門終於開啟，不久來到控制室，可是由於未有電源供應，所有仍未能啟動，三人乘電梯到GEAR格納庫，看見一部GEAR，於是上前調查GEAR看，結果找到電源掣，開啟電源後看見這部GEAR的樣貌，巴魯特相信這是其父留下的，為了証實它能否開動，於是就回控制室去。

回到控制室，有位村民前來協助巴魯特，因此玩者可向他補充一些道具，巴魯特開始嘗試啟動機器，豈料到他將整個靈廟升起，而且更發出強力的一炮，但是命中的是巴比倫塔…

就在巴魯特感到興奮之時，艾雲的統帥札加（シャーカーン）乘機入侵靈廟，主因是想奪取這裏埋藏的GEAR，巴魯特見情勢不妙，便立即到格納庫去，可是在途中給札加和聚多士兵攔截，在千鈞一髮之際瑪露逃脱，就在這時，史古魯特和史丹一齊來到支援，巴魯特便追回瑪露，可是門上了鎖，只得他一人是無法開啟，於是便由史古魯特代替瑪露開啟門鎖，一行人終於來到格納庫，看見不遠處發生爆炸，當前去調查時，瑪露駕駛其父留下的GEAR，豈料敵機已進來，巴魯特見形勢危急就立即駕駛E．ANDOVARI迎戰，經過一輪激戰，最後都取得勝利。至於札加見形勢不利，就獨自離去。







破壞屏障計劃開始

巴魯特帶受傷的瑪露回莉沙皇府休息，此時已得到新的情報，就是第一個屏障的所在，原來第一個屏障就在莉沙之西的一個洞穴內，於是巴魯特和FEI便一同向西邊的洞穴進發。

離開莉沙後向西行就可到達，進入後發覺被敵人埋伏，三人合力打倒他們，之後三人進入洞穴的深處，卻遇上札加的GEAR，他立心阻止巴魯特等人，此時，古拉夫又再次出現，他同樣地將力量賜給札加，戰鬥亦都開始，對付他的方法只有一個，就是乘他不能回復的時候，以最強的必殺技攻擊他就可。





BOSS



札加

VS



WELTALL



E・ANDOVARI



RENMAZUO

成功奪回艾雲

打倒札加後更成功將第一個屏障破壞，再加上巴魯特成功奪回艾雲，這三件事可説可喜可賀，巴魯特在花迪瑪城宣佈廢除的皇政，艾雲全土成為共和國家。就在當晚巴魯特找米索，詢問有關史古魯特的身世，原是史古魯特是其父的私生子，他是出身於艾雲東面沙漠，巴魯特聽後便到外面找史古魯特，而且還表示自己已知道他的身份。



破壞巴比倫屏障作戰

翌日，眾人在花迪瑪城開作戰會議，討論破壞巴比倫屏障一事，不久便決定以兵分兩路的形式來進行。首先由FEI、艾莉和史丹到巴比倫塔，由史丹進入反射鏡的控制室準備，FEI與艾莉則在外應付敵人。另一方面，巴魯特在靈廟準備炮火，由比利等人出外迎戰。可是第一炮並不能命中目標，結果FEI雙方要再次與敵人戰鬥來延長時間。



BOSS



ブレードガッシュ



マリンバッシャー

VS



WELTALL



VIERGE

スカイギーン



グランガオン

VS



RENMAZUO



朱朱

海底之旅

作戰成功的FEI等人在空中戰艦開有關第三個屏障的會議，以史古魯斯估計其位置應在海底裏，於是便到載姆斯找船長談有關事情，船長見FEI需要潛入海底，便幫FEI改裝GEAR，使其可進入海底，之後到甲版廣場作好補給，就可返回空中戰艦。

空中戰艦潛入海底後到達目的地，由FEI的WELTALL帶領，一宜向北前進，當來到水流很急的地方時，跳到左方的通道使水流停止，然後進入剛才去不到的地方，直到盡頭時會遇上古代遺跡的少女，她駕駛CAESCENS來阻止FEI破壞第三個屏障，於是FEI與她展開戰鬥，取得勝利後她已回復自己的記憶，而在她後方的GEAR亦都離開這裏。





BOSS


CAESCENS

VS


WELTALL


RENMAZUO


HEIMDAL

潛入索拉尼斯行動

救回EMANADA（エメラダ）後，她好像對FEI特別感覺，FEI也沒有她的辦法，至於索拉尼斯亦因沒有屏障而出現，FEI等人利用SIBZEHN登陸索拉尼斯的外部，也由於那裏的重力關係，FEI可以倒轉來行。在那裏四處調查後就可進入索拉尼斯內部，首先到10—4—1的地方遇回艾莉，之後到12—3—6的地方與名叫沙姆索（サムソン）的人商討離開這裏的計劃，然後就可到旁邊的監視塔去，進入監視塔後靜靜的前進，不要被監視器發現，成功逃過監視器後就可來到商業街，在這裏打探情報得知廣場將有表演看，於是FEI便打算到店內購買門票，可是門票已售清，幸好在南西面的住宅裏，有位老婦會將門票送給FEI，有了門票後就可進入廣場內，二人在看表演的同時，也看到加利魯（カレルレン）的演説，而且還說出捕捉了巴魯特等人，FEI看見後演得特別緊張，也因為FEI的反應，使到眾人都知道他是地上人，結果被守衛追捕，艾莉見形勢不妙便帶FEI由地下水道逃走，行到盡頭後就可到艾莉的家。

來到她的家後總算安全，二人在房間休息過後到客廳找艾莉的母親，她教訓艾莉一頓後就會外出，就乘這時間進入其父的房間，在調查枱上的電腦時，艾莉的雙親回來，其父看後氣憤得通知附近的警衛，FEI為了不再麻煩她，於是便獨自離開這裏。就在FEI離開商業街之際，遇回史丹，二人經過監視塔後回到初時的地方，然後進入西北方的垃圾槽內，調查旁邊的掣時艾莉從後來到，她已決定跟着FEI，而且更得到父母的批準。三人進入垃圾槽的盡頭，推旁邊的石塊落扇葉裏，使到它停止活動，然後爬進下方的梯級進入食品工場。

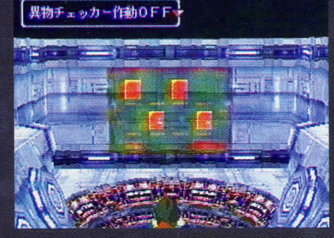






食品工場的真面目

三人來到食品工場，FEI和艾莉都感到餓，於是取了食物盒來吃，之後三人繼續前進，不久來一間電腦室，在這裏解除密碼再前行（可參閱插圖），在途中可看見食物盒的製作過程，原來這全是由活生生的人造出來的，FEI完全不能接受這事，史丹解釋了一切後再往前進，經過電梯來到另一處，將守衛的系統解除後就可到另一邊，然後在到西南邊的房間聽取密碼，跟着到東北方的閘門，依照剛才的聲音按下密碼（上下上左右一筆者所玩的密碼），就可繼續前進。







當一行人來到一度上鎖的閘門前，FEI在煩腦之際，史丹竟能開啟此門，於是艾莉和FEI便懷疑他的身份，終於他說出自己的真正身份，而且更將艾莉捉去。FEI在四處找尋艾莉的下落，結果亦不幸被捕。

GEAR 追加資料 8

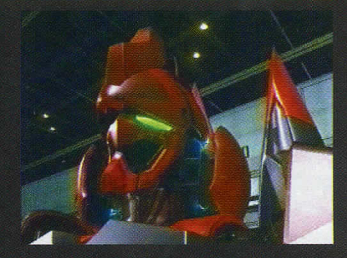
GEAR NAME：CAESCENS
全高：15.4沙魯（14.938m）
乾燥重量：9.7肯（10.476t）
全裝備重量：13.3肯（14.364t）
SUB GENERATOR輸出：450
MAIN GENERATOR係數：3.3
使用時間：710捷多魯（12.228小時）
FLAME耐久數：200
機體反應值：1.0
ETHER感應值：44
表層速度：300保索魯（312.34 km/ h）
空中速度：1100保索魯（1067 km/ h）



伊特就是 FEI

至於被捕的艾莉，亦受到加利魯的撿驗，同一時間，FEI被史丹威迫而變成伊特…不久FEI醒來看見巴魯特和比利，史丹經過一輪的解釋，終於得到三人的信賴。三人救回艾莉後和史丹等一同逃離這裏，終於所有人到集合在軍港裏，一切準備好後向西南方前進，不久就可找到出口，可是在此時，哈瑪背叛FEI等人，原因是他愛上了艾莉，可惜艾莉並沒有任何答復，艾莉的母親見情勢不妙便上前捨命相救…就在艾莉傷心之際，古拉夫出現阻攔，隨即與FEI展開戰鬥，當FEI取得勝利後艾莉的父親前來協助，可是實力的差距太多，最終都被擊下來，而且處刑人更使出強大的力量刺激人的腦部，令到FEI變成伊特…與此同時在空中戰艦的WELTALL，自動變成赤色GEAR後離開。史丹等人幸得





瑪莉亞的相救全員無事歸還，唯獨是FEI仍留在那裏，至於索拉尼斯就完全崩潰…艾莉不忍見FEI變成這樣，便決定駕駛VIERGE找他，FEI到最後終於醒回來。

BOSS



古拉夫



處刑人

VS



FEI

巴魯特

比利

FEI與艾莉的前世

對於西柏度的人來說，伊特是非常危險的，因此便將FEI關在籠裏，艾莉不忍FEI這樣子過活，於是便放他出來，就在FEI打算駕駛WELTALL離開之際，史丹們都發現了她們，幸好史丹等人相信FEI的為人。

就在FEI和艾莉在駕駛GEAR時，拉姆沙斯又再度來襲，可是FEI完全不敵，結果連人帶機一併墜下。

FEI和艾莉在森林昏迷不醒，幸得多拉（トーラ）救起他們，二人在治療中分別在夢中看見前世的事，FEI醒後得知艾莉平安後就跟他到客廳見史丹，不久艾莉都醒來，多拉便吩咐二人到外面吸收新鮮空氣，之後他們回到屋內，多拉說其GEAR可以使用伊特狀態時的威力，於是FEI出外看看巴魯所帶了新GEAR—WELTALL 2。就在FEI試用新GEAR時，拉姆沙斯又再來襲，以WELTALL 2的威力，輕易就可取勝。就在同一時間，艾莉、EMANADA和史丹一同向古文明遺跡進發，而且成功將加夫西魯（カプセル）射出。





BOSS



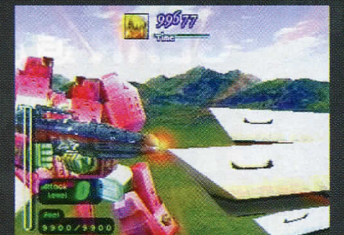
VS



ヴェンデッタ　WELTALL 2

異形出現

突然索拉尼斯的地上機動兵器向地上侵攻，巴魯特為了保衛西柏度等國家，就到基斯保尼駕駛巨型GEAR與敵人對抗，當然勝利是屬於巴魯特。可是好景不常，在地上發生不少異變，有不少人們變成異形…FEI等人為了平息那些異形，便來到異形的集中地平息他們。





BOSS



異形集合體

VS



FEI



艾莉



史丹

追加資料其之一

ATTACK LEVEL達INFINITY之謎？！

ATTACK LEVEL要到達INFINITY並非難事，首先玩者的角色必須可以使用超必殺技，然後在戰鬥中和平時一樣，將ATTACK LEVEL升至LV 3，當到達下1 TURN時，就不用任何必殺技攻擊，以普通的攻擊或CHANGE，跟着之後的1 TURN就有機會到達INFINITY的狀態，不過有時是需要那角色處於劣勢才行。



◆INFINITY狀態

◆使用究極必殺技

奪取阿利瑪之器（アニマの器）

為了對抗加利魯勢力，FEI一行人決定古代遺跡尋找阿利瑪之器。首先來到地下城上層的地方，在東邊的房間可發現一部沒有電源的電腦，在牆角的閃光處調查，發覺原來燒掉保險絲，來到隔壁房間調查地上的木箱，就可找到新的保險絲，接着返回該房換上保險絲後就可解除系統A的鎖。跟着來到有很多儲物櫃的房間，調查儲物櫃後可得知A、B、C、D密碼分別是0、3、2和0，輸入密碼後就可解除系統B的鎖。然後到中央處乘電梯到下一層。這一層分別需要在四邊輸入密碼，A區是2、B區是5、C區是8以及D區是4。輸入後到A區旁的小電腦按下解除LOCK的指令（ロック解除），成功後便可到下層去，亦可得到阿利瑪之器的其中之一，就是比利的新GEAR。在回程時會遇上多米莉亞四人組，於是便和她們戰鬥起來。她們戰敗之後四人心身不忿，於是各自駕駛自己的GEAR，然後四機合體，FEI三人便駕駛GEAR應戰，將她們擊倒後可取得強勁的「機震劍」。





BOSS





多米莉亞四人組

VS


FEI


艾莉


史丹


G・エレメンツ

VS


E・FENRIL


WELTALL 2


VIERGE

多謎題的遺跡

打退多米莉亞四人組後，FEI等人便往下一個遺跡進發。可是一天，拉姆沙斯來到莉沙市街，他為了打倒FEI而來，可惜他並不在這裏，拉姆沙斯便在莉沙四處破壞，幸得基普利特務的協助，傷亡才沒這裏嚴重。

FEI一行人到達遺跡後利用GEAR將北面的大石推開，然後離開GEAR，以人的方式進入房間。調查房間的牆，分別會有提示，首先在西面的牆邊調查，然後調查位於西方的柱，以中間的石頭作腳踏，跳上中間的柱上再往上跳，跟着把三塊石頭都推到洞裏便可改變出面的地形。跳過到對面後便進入小石室中。先靠牆邊行直到盡頭，然後向南走掉進洞去，並且按緊東面的方向鍵，就可找進入隱藏通路。再前進會到達一處天花塌下的地方，先站立不動，待天花停下時跳上去作升降台，就便可到另一個房間。來到這房，要解決水量的問題，現時水量單位是10，玩者必須將它調至5，而左方的掣代表3，右邊則代表7，而前方的腳踏用來升降水量。解決方法是降水3單位兩次，升水7單位一次，然後再降水3單位。成功後就可將整個遺跡的水抽乾。






追加資料其之二

最強之劍之謎？！

當玩者在DISC 2可以自由行動時，在地圖中央有一個細小島嶼，利用空中戰艦降落，行進中央處有一帶叫SANDMAN'S（サンドマンズ）的地方，行進這沙漠後依照以下行法：右上、右上、右上、上，這時可看見一群怪物，接着向上行，在龍骨上可取得一把叫「大和魂」的劍，其攻擊力可說是最強。另外，若是看見一群怪物後沒有向上行而向左行，就會遇上流沙，這裏可取得最強的防具，那就是「無敵王着」。



◆SANDMAN'S


◆「大和魂」的劍

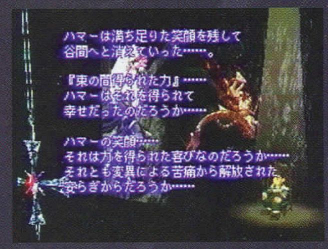


◆「無敵王着」

悲哀的哈瑪

把遺跡的水抽乾後，GEAR則可繼續前進，到達東面的房間，找到第二個阿利瑪之器，而今次更可得到尼高的新GEAR。可是回程時卻遇上哈馬的襲擊，他仍是對艾莉不死心，可是艾莉拒絕了他的愛時，他因愛成恨，立即向FEI等人攻擊，對付他的方法只得一個，就是以全力的攻擊來攻擊凜，筆者見意開動開BOOSTER使己方的攻擊次數增多，因為當他到一定程度時，他會選擇自爆，若他的HP餘下越多，其自爆的攻擊力就越強，所以這點要特別注意。打倒哈馬之後，他說出尼高是基斯尼保總統的兒子，說罷後便跌落崖底，但是大家看出他很滿足的樣子。





BOSS



哈瑪

VS



E・FENRIL



WELTALL 2



VIERGE

天帝之死

在同一時間，被控制的拉姆沙斯將天帝殺掉，而天帝旗下的加謝魯法院（ガゼル）發動了基迪亞之鍵（ゲーティアの鍵），因此不論是地上人或是索拉尼斯人，都逐漸變成怪物…

FEI見情況越來越嚴重便希望留下艾莉一人，可是艾莉氣憤得走去，眾人都感到FEI不對，於是他便到艾莉房間去，他向艾莉道歉和解釋後，雙方終於都和解。而且二人更渡過一夜…翌日，FEI離開艾莉，與戰友上戰場去，而艾莉則在莉沙等待。



再戰古拉夫

FEI等人來到異形巢穴的最深部，那裏遇上最巨形的怪物（デウス），戰鬥開始後，牠會使用「雙方減1/ 2 HP」的招式，若牠受到任何傷害，就會立即加回16000 HP。不過對付方法是很簡單的，當牠扣去雙方一半的HP後，己方不動，待牠使出三次「雙方減1/ 2 HP」的招式，這時FEI以最強的機神黑掌攻擊牠，一次過幫牠埋單就行。



接着FEI到艾雲內部調查，此時格拉夫衝進來，戰鬥隨即展開，可是對方的攻擊力太強，結果二人戰敗。

BOSS



デウス

VS

WELTALL 2



E・ANDOVARI



真 WELTALL

VS



E・FENRIL



WELTALL 2



E・ANDOVARI

GEAR處刑場

此時艾莉感到不安，於是就私自駕駛其GEAR出戰，他來到GEAR處刑場，看見伙伴全被釘上十字架，FEI見到她後不斷叫她離開，可是她並沒有離開，還誓死對抗，接着艾莉被敵方圍攻，由於她擁有令死不屈的精神，最後將對方打倒，可惜她自己亦支持不住而倒在地上。FEI就這樣親眼看着艾莉被捉去。

FEI親眼看着艾莉被捉去，但自己卻無能為力而感到內疚，幸好得到聰明人的支持，最後都能站起來。





追加資料其之三

最強之GEAR裝甲之謎？！

當玩者在DISC 2可以自由行動時，在地圖上約中央位置，有一個燈台的地方，進入後發覺是一個古代遺跡，利用GEAR進入街道調查看，可看到有部份房屋是亮了燈的，這時下GEAR進入這些房間，除了可找到比利最強的武器外，還可找到一個人，他是賣各種各樣的道具和裝備，而且當中包括GEAR的最強裝備，不過價錢就…手上沒有錢的人就要好好努力了。



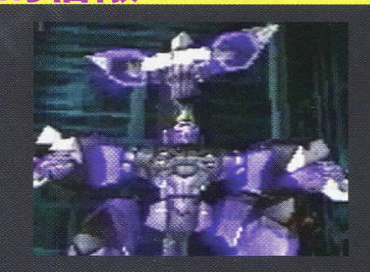
◆燈台

◆最強之裝甲

永遠的宿敵

FEI等人潛入美露加柏（メルガバー）的深處，往北行便會遇上宿敵拉姆沙斯。雖然拉姆沙斯比以前強，但最後都是敗給FEI。之後三人再往北行，敵方竟然是美，激戰了數回合後，FEI終於取勝，正想救回艾莉FEI，竟被她射一槍…原來她體的聖母遺傳因子甦醒過來，更和她合而為一，FEI死心不息追上艾莉，結果FEI身受重傷。

史丹帶FEI到西柏度醫治，接受醫治的他在夢中見到不少前世的事，使自己的身份更加明確。之後丹來探FEI時，FEI已醒過來…





古拉夫的真面目

FEI醒來後己不知所踪，史丹、巴魯特和比利便到雪原洞找FEI，當三人來到雪原洞感覺到FEI和其新GEAR正準備甦醒，FEI甦醒後變成伊特，還向史丹等人攻擊，途中聰明人出現阻止伊特的攻擊。接着聰明人除下面具，他竟然就是FEI的父親，而FEI的潛意識令他記起有關自己被改造成伊特與及其母親的事，這時FEI的父親利用FEI（伊特）年幼時殺害母親的事，藉以刺激他回復FEI的意識。後來FEI走入其父親GEAR的機艙內，發現父親原來就是古拉夫！清楚事情底蘊的FEI爬進XENOGEAR裏和父親的真WELTALL決一死戰，擊敗他後最終他會自行了斷。跟着史丹與巴魯特帶FEI前往當年飛船墜落的地點，這時仍能清楚望見那台所謂「母親」的機械，隨後眾人返回空中戰艦去為最後一戰作準備。



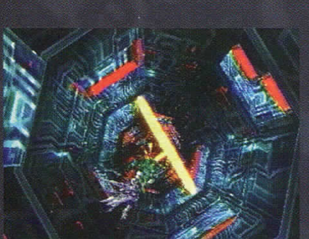


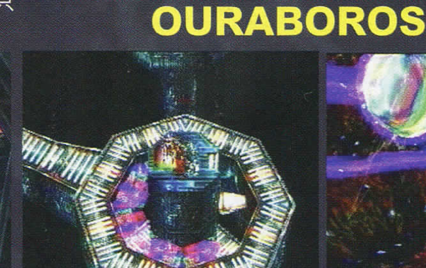
最終之戰

眾人向西北的美露加柏去，進入第一層後，一直往北走就可以來到垂直的通道，經過這通道就可來到第二層迷宮，這裏要調查升降台頂部的機關掣，若果調整得適當，就可以來到最後決戰的地方。首先是與四柱神戰鬥，此時玩者可從隊伍中挑選三人應戰，由於在與四柱神戰鬥的中段是不能回復的，因此要小心編排出場的角色和次序，至於FEI當然是留到最後才出場。戰勝四柱神後就會與和天神作戰。至於牠並不難對付，只要使用CHANGE，將ATTACK LEVEL儲至INFINITY，用最強的必殺技就行。將天神打敗後，主角為救艾莉而衝向異空間，OURABOROS則與FEI單打獨鬥，只要將他擊倒就可看ENDING。

最終 BOSS

OURABOROS VS XENOGEAR

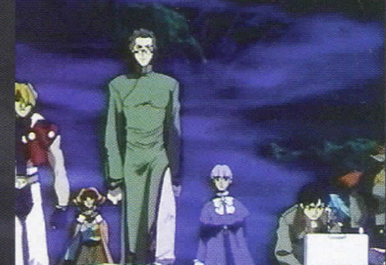






ENDING

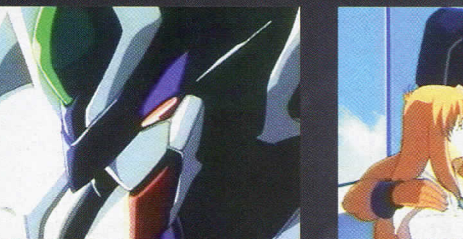
經過這麼漫長的戰鬥，終於在此畫上句號，FEI連同艾莉駕駛XENOGEAR回到地面，眾人看見他們平安回來，大家都感到很高興。



追加資料其之四

EMANADA 成長之謎？！

同樣是在DISC 2可以自由行動的時候，隊伍中要有FEI和EMANADA，之後進入燈台後，利用GEAR進入街道的最廣闊的地方，下GEAR後到凹凸處調查，就可進入地下鐵的車站，沿路前進可到達一間電映院，這時FEI會記起前世的事，因此使到EMANADA的身體發生共鳴，然後就會長大成人，長大後的她，其能力值會比以前較高的。






◆地下鐵的入口



◆想回前世的EVENT

後期道具一覽表

人類用ITEM

IITEM

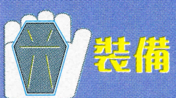
名稱	GOLD	效果範圍	戰鬥時使用	效果
アクアソルS	100	單人	○	HP 回復 150
アクアソル DX	300	單人	○	HP 回復 500
アルファソル	1000	單人	○	完全回復 HP
スペルドラッグ	10000	全體	○	完全回復 HP
ローズソルS	300	單人	○	EP 回復 20
ローズソル DX	800	單人	○	EP 回復 30
シグマソル	1500	單人	○	完全回復 HP
ゼータソル DX	1000	單人	○	復活和完全回復 HP
エクストラソル	50	單人	○	肉體和精神異常回復
イージスソル	2000	單人	○	在戰鬥中防上肉體上的異常
アイギスソル	2000	單人	○	在戰鬥中防上精神上的異常
エル・アイリス	1200	單人	○	風屬性
エル・ログス	1200	單人	○	地屬性
エル・イグニス	1200	單人	○	火屬性
エル・アクヴィ	1200	單人	○	水屬性
武器チカ	1000	單人	○	在戰鬥中武器的攻擊力上升 50%
クラーゲンの肉	300	單人	×	HP 回復 150
金塊	4000	—	×	換金道具
大金塊	8000	—	×	換金道具
STR-ドライブ	10000	單	×	STR + 1
VIT-ドライブ	10000	單	×	VIT + 1
ETH-ドライブ	10000	單	×	ETH + 1
A・E-ドライブ	10000	單	×	ETHDEF + 1
HP-ドライブ	20000	單	×	HP MAX + 20
EP-ドライブ	20000	單	×	EP MAX + 5

註：○代表可，×代表不可



武器

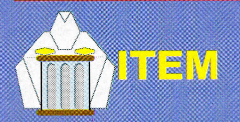
名稱	GOLD	可裝備角色	攻擊力或屬性	追加效果
サンダーロッド	2200	艾莉	16	風屬性
アースロッド	2200	艾莉	16	地屬性
フレアロッド	2600	艾莉	18	火屬性
アイスロッド	2200	艾莉	10	水屬性
クィーンロッド	3200	艾莉	20	體力下降
ダイナマイトロッド	4500	艾莉	22	—
ダークロッド	5800	艾莉	24	—
ブラックスネーク	2400	巴魯特	7	特殊能力下降
シルバーブラッド	2800	巴魯特	8	—
ガリアンウイップ	3400	巴魯特	10	—
デザートヴォーム	4800	巴魯特	12	—
B&JM686	3500	比利	—	—
ゴッドファザー	20000	比利	—	—
B&JM6A 彈	40	比利	50	B&JM686 用子彈
B&JM6S 彈	60	比利	60	B&JM686 用子彈
GOD 彈	200	比利	100	ゴッドファザー用子彈
ss030 彈	90	比利	70	散彈鎗用子彈
ss040 彈	120	比利	80	散彈鎗用子彈



裝備

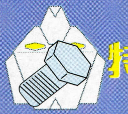
名稱	GOLD	裝備角色	防禦力	追加效果
ペンギンコート	1000	全員（服系）	40	—
ウォーメイル	1800	全員（服系）	52	—
紅の鬪着	2800	全員（服系）	64	—
ブラックレザー	4200	全員（服系）	76	—
アルルの花嫁衣裳	2000	全員（服系）	14	—
ウォーヘルム	600	全員（帽子系）	20	—
紅羽のぼうし	1200	全員（帽子系）	28	—
ブラックメット	2000	全員（帽子系）	35	—
マーメイドクロス	2200	女（服系）	58	—
美獸の黑衣	5000	女（服系）	82	—
處刑法衣	7000	女（服系）	100	—
ホワイトベレー	150	女（帽子系）	8	—
シルバーベレー	800	女（帽子系）	24	—
ルビーヘルム□	1600	女（帽子系）	32	—
スターライト	2600	女（帽子系）	38	—
レッドメイル	220	男（服系）	14	—
アイアンメイル	800	男（服系）	20	—
ナイトメイル	1800	男（服系）	32	—
ダークアーマー	2400	男（服系）	60	—
薔薇の鬪衣	5400	男（服系）	85	—
アイアンメット	200	男（帽子系）	10	—
ナイトヘルム	1000	男（帽子系）	18	—
ダークヘルム	1800	男（帽子系）	35	—
キングヘルム	2800	男（帽子系）	40	—
聖服	1200	比利專用	42	—
ダビルクロス	3500	EMANADA 專用	62	—
ふわふわクロス	2000	朱朱專用	50	—
バトルドレッタ	1900	瑪莉亞專用	56	—
ガードリング	2000	—	—	重視防禦
ポイズンガード	1500	—	—	防毒
スリープガード	1500	—	—	防睡眠
クールメガネ	1500	—	—	防混亂
ブレインガード	1500	—	—	防忘記
風の指輪	5000	—	—	風屬性
地の指輪	5000	—	—	地屬性
火の指輪	5000	—	—	水屬性
水の指輪	5000	—	—	水屬性
パワーリングS	800	—	—	力 + 5
スタミナリングS	600	—	—	體力 + 5
スーパーゴーグル	600	—	—	命中 + 5
プレミアシューズ	600	—	—	迴避 + 5
大エーテル石	2000	—	—	特殊能力 + 5
大抗エーテル石	2000	—	—	特殊能力防禦 + 5
スピードリングS	3000	—	—	素早 + 2
聖者のペンダント	8000	—	—	支援效果的時間增至 2 倍
アヴォイドリング	3000	—	—	重視迴避
黒のロングコート	12000	—	—	力和特殊能力防禦 + 10
戦場のエプロン	6000	—	—	力和物理防禦 + 5
ボディーガード	8000	—	—	防止身體狀態異常
マインドガード	8000	—	—	防止精神狀態異常
スピードシューズ□	5000	—	—	速度加倍
マッスルベルト	3000	—	—	物理防禦上升
エーテルガード	8000	—	—	防 EP BUSTER
エーテルパワー	10000	—	—	加 2 倍效果

GEAR用ITEM



ITEM

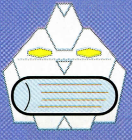
名稱	GOLD	角色	攻擊力（屬性）	追加效果
ラジカルロッドG	4200	艾莉	24	—
サンダーロッドG	8200	艾莉	60	風屬性
アースロッドG	8200	艾莉	60	地屬性
フレアロッドG	8800	艾莉	65	火屬性
アイスロッドG	8200	艾莉	60	水屬性
ブレイクロッドG	10000	艾莉	75	附加 SLOW
カオスロッドG	13200	艾莉	80	—
サーペントWG	4500	巴魯特	35	—
BスネークWG	6800	巴魯特	50	—
SブラッドWG	7600	巴魯特	56	—
GEARM686	7800	比利	—	—
GEARM6A 彈	200	比利	40	GEARM686 用子彈
GEARM6S 彈	300	比利	60	GEARM686 用子彈
GEARM6X 彈	400	比利	80	GEARM686 用子彈
ゴッドギア	24000	比利	—	—
GODG 彈	1000	比利	120	・ミ・ミ・ミ田用子彈
ss030G	300	比利	80	格鬪砲用子彈
ss040G	200	比利	100	格鬪砲用子彈



特殊裝置

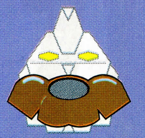
名稱	GOLD	PW（重量）	效果
裝甲板 + 4	150	2	裝甲值 + 20
裝甲板 + 5	200	2	裝甲值 + 30
裝甲板 + 6	250	2	裝甲值 + 50
輕量裝甲板 + 1	150	1	裝甲值 15
輕量裝甲板 + 2	400	1	裝甲值 + 40
貴金裝甲板	300	2	對嘈哩 50% 防禦
貴金裝甲板 + 1	500	2	對嘈哩 50% 防禦
鏡面裝甲板	1200	2	對激光 50% 防禦
風ヴェール裝甲板	5000	3	對地屬性
地ヴェール裝甲板	5000	3	對風屬性
火ヴェール裝甲板	5000	3	對水屬性
水ヴェール裝甲板	5000	3	對火屬性
絕緣裝甲板 + 1	2250	2	對電擊 30% 防禦
刻印裝甲板	1400	2	對刻印 50% 防禦
エーテル裝甲 + 1	2000	2	特殊能力裝甲值 +100
焼けた裝甲板	4000	2	裝甲值 + 2
A 回路	250	1	速度上升（在荒地）
B 回路	250	1	速度上升（在雪地）
C 回路	250	1	速度上升（在沙漠）
C 回路 + 1	500	1	速度上升（在沙漠）
D 回路	250	1	速度上升（在水中）
酸素ボンベ	6000	3	速度上升（在水中）
ビームジャマー	1000	2	對激光 75% 防禦
アース	1250	2	對電擊 50% 防禦
ノイズフィルター	2000	2	對音波 100% 防禦
金メッキ	15000	3	對嘈哩 100% 防禦
対刻印バリア	3000	2	對刻印 100% 防禦
マグネットコート	4000	2	RESPONSE 上升
パワーアジック	3000	3	特殊能力機關上升
ダブルヴェール	3000	3	對ヴェール效果 2 倍
マジックガード	3250	2	保護特殊能力機關
エンジンガード	5000	2	保護 ENGINE 的出力
守護法円	4000	1	防止駕駛者混亂
タンクブロック	3000	2	保護燃料
リペアコート	4000	3	防止防禦力下降
ギアブロック	4000	2	保護運動能力
フレーム HP50	1250	2	機體 HP50% 回復
封印解除 L1	10000	2	可用 ATTACK LEVEL 1 的技
封印解除 L2	10000	2	可用 ATTACK LEVEL 2 的技
封印解除 L3	10000	2	可用 ATTACK LEVEL 3 的技

GEAR部份



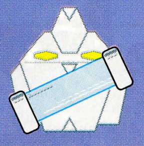
ENGINE

名稱	GOLD	燃料	POW
R15・3000	3000	3000	15
C18・2500	4000	2500	18
E20・2700	4000	2700	20
R23・3000	6000	3000	23
M28・2200	6000	2200	28
B30・4200	10000	4200	30
K35・3500	12000	3500	35
F40・5400	13000	5400	40
G45・4600	18000	4600	45
S50・6600	24000	6600	50
N55・5800	24000	5800	55



ARMOR

名稱	GOLD	裝甲值	裝甲值
超MS鐵鋼#25	6500	250	0
超MS鐵鋼#30	8000	300	0
超MS鐵鋼#40	10000	400	0
Z合金30／10	10000	300	100
Z合金40／15	12500	400	150
Z合金50／20	15000	500	200
Z合金60／25	20000	600	250
RXメタル#50	12500	500	0
RXメタル#60	15000	600	0
RXメタル#70	20000	700	0

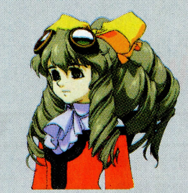


FRAME

名稱	GOLD	乘坐者	HP
WELT051	5100	FEI	4400
WELT061	6100	FEI	4700
WELT073	7300	FEI	6100
WELT087	8700	FEI	8000
WELT104	10400	FEI	8900
WELT124	12400	FEI	11300
WELT148	14800	FEI	11900
WELT177	17700	FEI	12400
WELT212	21200	FEI	15100
VIER048	4800	艾莉	3900
VIER058	5800	艾莉	4100
VIER070	7000	艾莉	5200
VIER084	8400	艾莉	7200
VIER098	9800	艾莉	8100
VIER120	12000	艾莉	10600
VIER143	14300	艾莉	13600
VIER170	17000	艾莉	15600
HEIM054	5400	史丹	4600
HEIM064	6400	史丹	4900
HEIM078	7800	史丹	6700
HEIM092	9200	史丹	7700
HEIM110	11000	史丹	9700
HEIM130	13000	史丹	11200
HEIM158	15800	史丹	12400
HEIM190	19000	史丹	13300
HEIM230	23000	史丹	15000
BRIG019	1900	巴魯特	250
BRIG022	2200	巴魯特	500
BRIG027	2700	巴魯特	900
BRIG054	5400	巴魯特	4600
BRIG064	6400	巴魯特	4800
BRIG077	7700	巴魯特	6300
BRIG091	9100	巴魯特	7100
BRIG110	11000	巴魯特	9900
BRIG130	13000	巴魯特	11200
BRIG158	15800	巴魯特	12400
BRIG185	18500	巴魯特	13200
RENM060	6000	比利	4400
RENM072	7200	比利	6000
RENM086	8600	比利	7600
RENM102	10200	比利	8600
RENM120	12000	比利	10700
RENM142	14200	比利	12800
RENM170	17000	比利	13600
STIE058	5800	尼高	4300
STIE069	6900	尼高	5600
STIE082	8200	尼高	7200
STIE098	9800	尼高	8300
STIE117	11700	尼高	10000
STIE138	13800	尼高	12000
STIE165	16500	尼高	13000
STIE200	20000	尼高	14200
STIE250	25000	尼高	16200
#17—180	18000	瑪莉亞	13000
#17—220	22000	瑪莉亞	15000
CRES140	14000	EMANADA	11400
CRES172	17200	EMANADA	12500

後期必殺技一覽表

原名：MANIA（瑪莉亞）



出身地：西柏度

年齡：13

得意技：無

特殊能力

名稱	對象	EP	效果
ロボビーム	單一敵人	2	無屬性攻擊
ロボミサイル	單一敵人	4	無屬性攻擊
ロボパンチ	範圍內敵人	5	物理攻擊
ロボキック	範圍內敵人	8	物理攻擊
グラビトン砲	全體敵人	30	無屬性攻擊

原名：CHU CHU（朱朱）



出身地：胡基族村

年齡：1歲零三個月

得意技：無

特殊能力

名稱	對象	EP	效果
森の踊り	己方單人	2	HP回復
コルンの祈り	己方單人	2	身體狀態異常回復
ムルムの祈り	己方單人	2	精神狀態異常回復
死んだふり	自身	2	不被敵人攻擊
乙女キッス	己方單人	8	復活
森の風	單一敵人	4	無屬性攻擊
大地の住人	範圍內敵人	6	無屬性攻擊
太古の神秘	全部敵人	10	無屬性攻擊

原名：EMANADA



出身地：謝保姆

年齡：4

得意技：肉體

必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
レッグカッター	單	物理	□○
ウェイブカッター	單	物理	□□○
レッグスピン	單	物理	△○
ハンマーヘッド	單	物理	□□□○
グランドアーム	單	物理	□△○
ディバイダー	單	物理	△□○
フライングアーム	單	物理	○○

超必殺技

技名稱	對象	攻擊屬性	指令
トルネードハンド	單	物理（風）	□□□□○
レイカウント	單	物理（地）	□□△○
ダークビースト	單	物理（火）	□△□○

特殊能力

名稱	對象	EP	效果
リグ・ダーム	單一敵人	3	風屬性
ルド・フィスト	單一敵人	3	地屬性
エラ・ゴルド	單一敵人	3	火屬性
レイ・アルオム	單一敵人	3	水屬性
リグ・オメガ	範圍內敵人	6	風屬性
ルド・ホルス	範圍內敵人	6	地屬性
エラ・ジスト	範圍內敵人	6	火屬性
レイ・ドーム	範圍內敵人	6	水屬性

GEAR 必殺技

WELTALL

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
武神雷舞	單	物理	○□
武技龍舞	單	物理	○△
武技震舞	單	物理	○○

INFINITY必殺技

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
超武技光掌	單	物理	○
超武技轟天	單	物理	△
機神黑掌	單	物理	□

HEIMDAL

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
波壊	單	物理	○□
剣迅	單	物理	○△
天衝	單	物理	○○

INFINITY必殺技

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
炎剣	單	物理	○
斬裂	單	物理	△
落葉	單	物理	□

BAIGANDER

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
ダンスウェーブ	單	物理	○□
ツインスネーク	單	物理	○△
スカイドライブ	單	物理	○○

INFINITY必殺技

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
ソウルエンド	單	物理	○
デッドダンス	單	物理	△
メテオフォール	單	物理	□

STIEA

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
メガボディー	單	物理	○□
スカイドライバー	單	物理	○△
スクラップ	單	物理	□○

INFINITY必殺技

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
アイアンカイザー	單	物理	○
ドライブカイザー	單	物理	△
ドリルカイザー	單	物理	□

VIERGE

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
イナズマドライブ	單	物理	○□
ハイパーゴッデス	單	物理	○△
ブレイズダンス	單	物理	○○

INFINITY必殺技

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
ダークゴッデス	單	物理	○
ブルーブラスト	單	物理	△
イナズマフレイル	單	物理	□

SIEBZEHN

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
メガオプレス	單	物理	○□
アイアンブレイク	單	物理	○△
アイアンストーム	單	物理	○○

INFINITY必殺技

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
マリアビート	單	物理	○
マグニートブレス	單	物理	△
ファイアドライブ	單	物理	□

RENMAZUO

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
ブレイズショット	單	物理	○□
ハードガトリング	單	物理	○△
スカイガトリング	單	物理	○○

INFINITY必殺技

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
ソウルオブゴット	單	物理	○
ゴッドクライム	單	物理	△
サウザンド	單	物理	□

CAESCENS

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
デッドスピン	單	物理	○□
デッドドライブ	單	物理	○△
デッドメロディ	單	物理	○○

INFINITY必殺技

技名稱	對象	攻撃屬性	指令
ダークワールド	單	物理	○
ダークフォース	單	物理	△
ダークウェイブ	單	物理	□



BURNING RANGERS
完全地圖攻略



文：赤目黑龍

ACT
MEM
製造商：SEGA ENTERPRISES　發售日期：2月26日
售價：5800日圓　記憶：30
SEGA SATURN

攻略一族 MISSION 1 FALLEN MEMORY

攻略重點：

MISSION 1的重點在於玩者是否能適應在多層的地圖之中尋找被困者，因為有很多的被困者也是在高處，又或者是在一些非常穩秘的「死角」之中，所以玩者要盡量使用人物的「二段跳」特性來完成任務。



1. 這是第一個遇上的被困者。



2. 不要忘記救這個被困者啊！



3. 開動這開關掣才可以向前行。



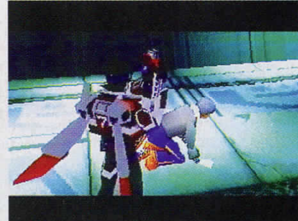
4. 這個機械人其實可以不消滅的，對RANKING是沒有多大影響的。



5. 這個被困者可說是比較易找的一個了。



6. 下方便是被困者。



7. 如果在進入黑暗房間之前不救這人的話，便將會永遠也救不到他了。



8. 找不到這開關掣便會一直黑暗和不能前進。



9. 這人要在橋下才找到的。



10. 先開這開關掣才可救出11的被困者。



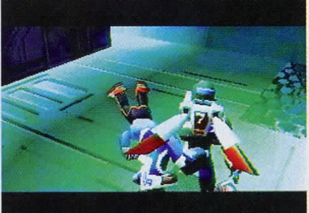
11. 除了救人之外，記着要開這開關掣啊！



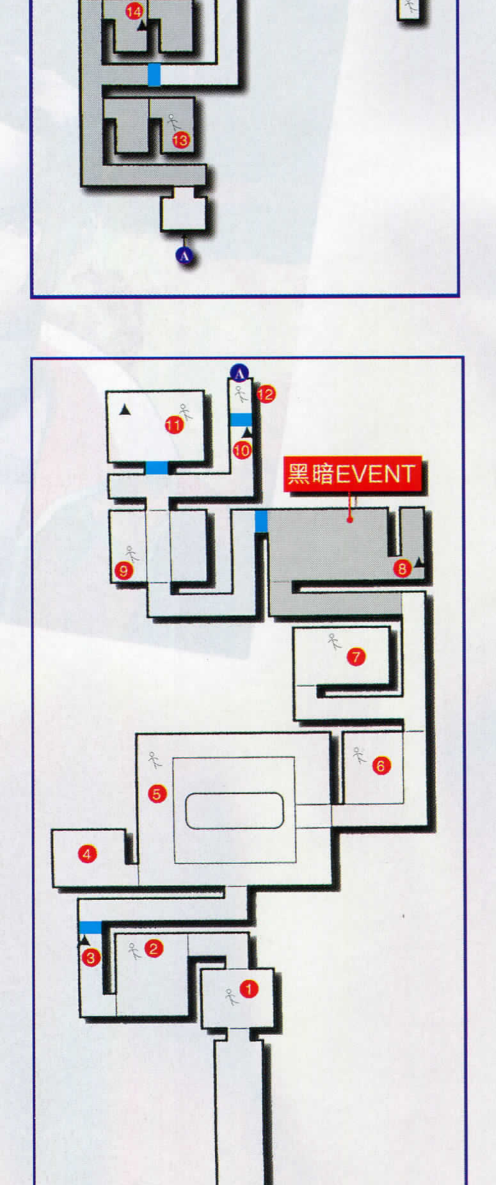
13. 如果大家不怕黑的話，不妨先救出這老人。



15. 這個被困者地下的人是比較難找的。



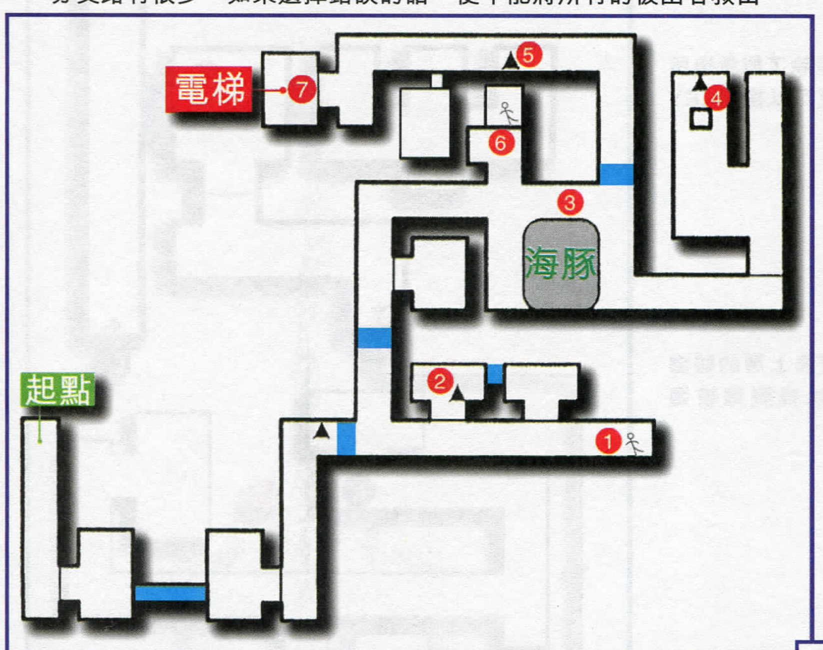
16. 如果不在博士EVENT之前救出這人，他便死定了。



MISSION 2 SILENT BLUE

攻略重點：

由於這是在水底研究所的MISSION，所以小不免要在水中游來游去，這亦是MISSION最大的難處之一，而這版的特色是有相當多的「通風口」，雖然不是每個通風口也會為玩者帶來被困者，不過，這些通風口一定有其存在價值的，不容忽視。而且玩者亦要小心的選擇進路，因為分支路有很多，如果選擇錯誤的話，便不能將所有的被困者救出。

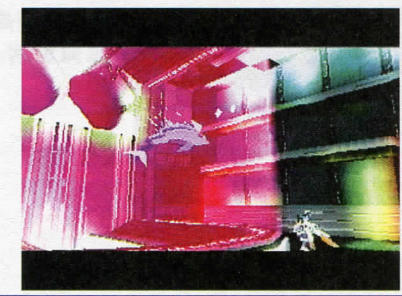




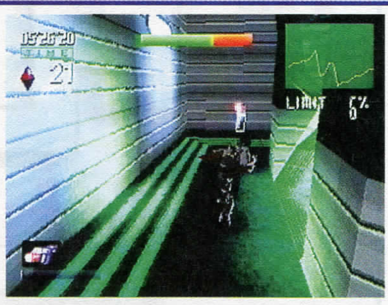
1. 撲消藍色火之後便可以見到被困者了！



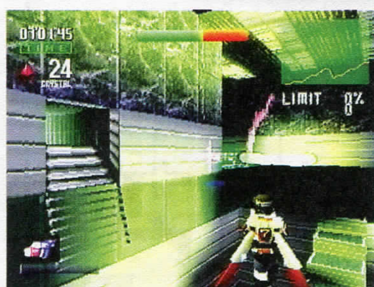
2. 這房間一定要經過鄰房的通風口進入。



3. 在MISSION 2之中非常重要的海豚EVENT。



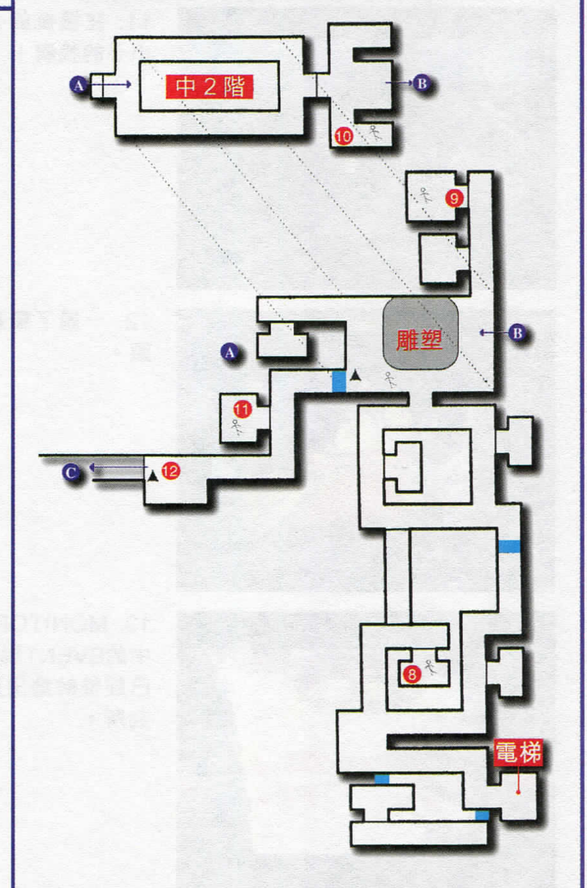
4. 一上樓梯左轉便能見到這開關掣。



★在「5」右邊有一個非常隱秘的通風口。

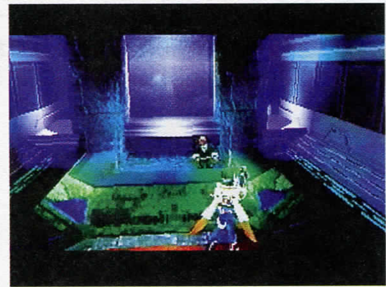


6. 這房的開關掣便是「5」的那個。

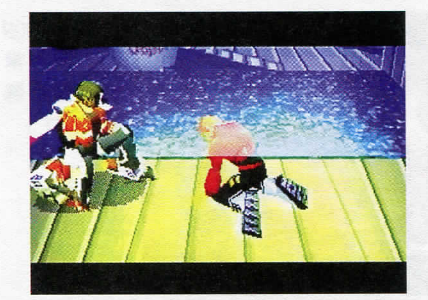




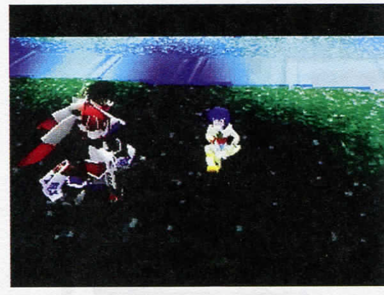
8. 雖然同伴説這條路是錯的，不過其實在這裏真的有被困者。



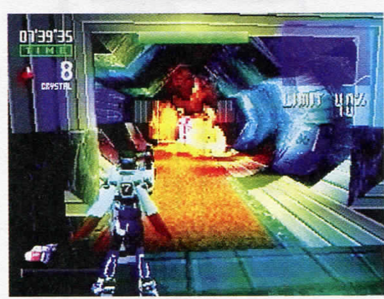
9. 在所長室除了能救出所長之外，更可以得到KEY CARD。



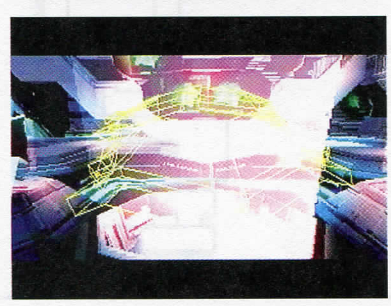
10. 只要經過上層的秘密通道便可以找到這被困者。



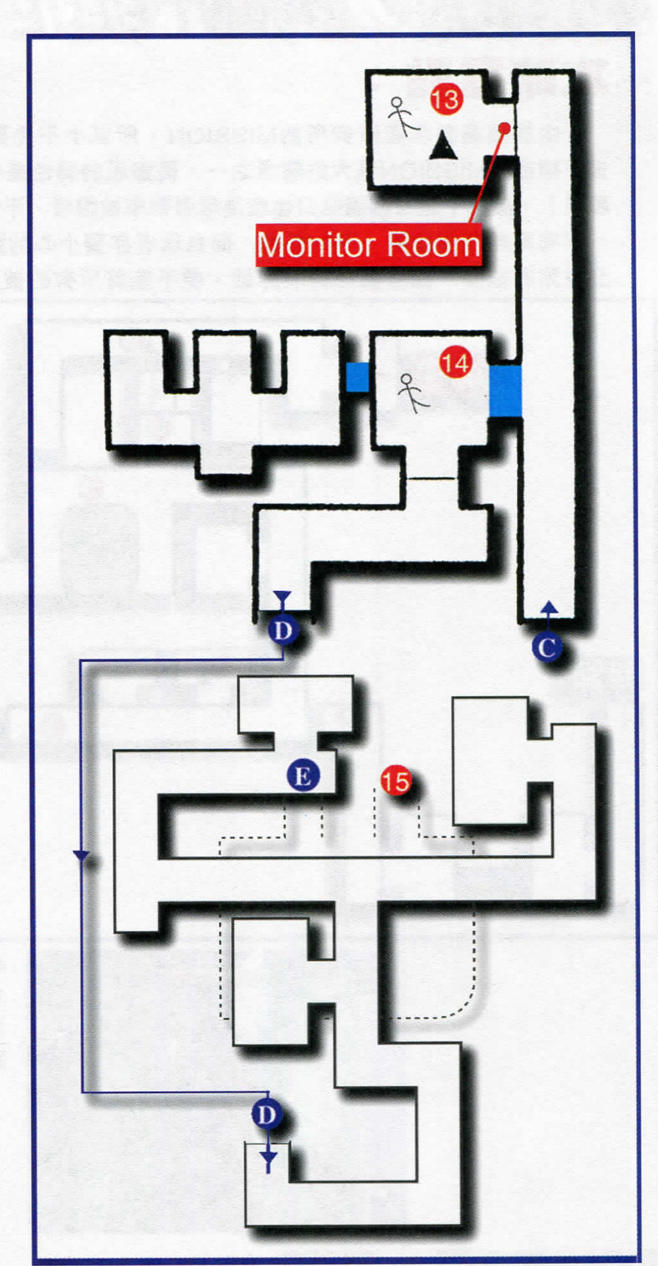
11. 在櫃後的小童真是要小心的找啊！

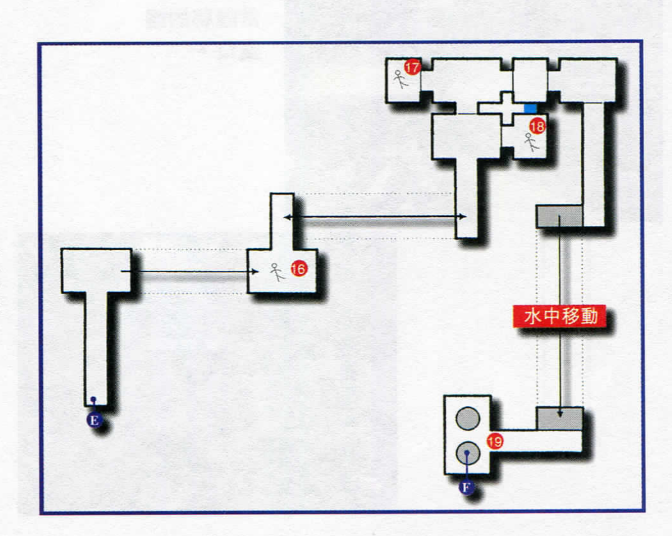


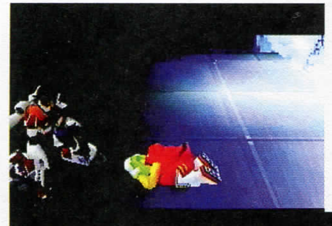
12. 一過了這裏便不能回頭。



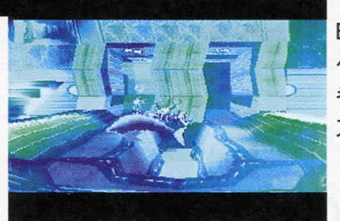
13. MONITOR ROOM之中的EVENT説給玩者知道已經很難逃出這個海底研究所。







14. 開啟了「13」的開關掣便可以救出這被困者。



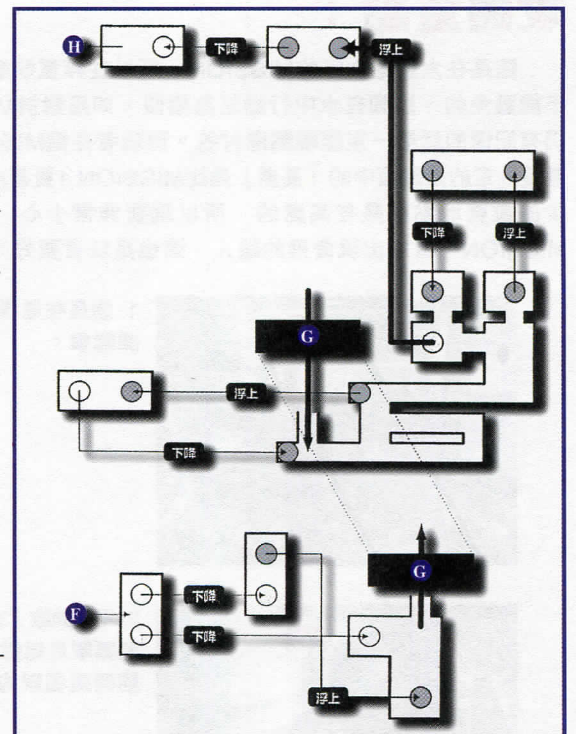
15. 過了這EVENT之後，小海豚便會帶玩者到另一個地方。



18. 要救這人便要先往救17那個，因為如果從通風口先救這人，「17」那便救不到了。



19. 左邊那個才是下水的通道。





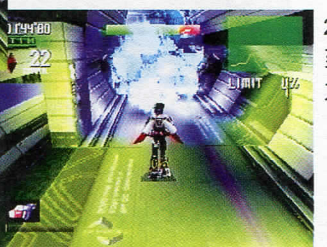
21. 上方的房間是救人的……



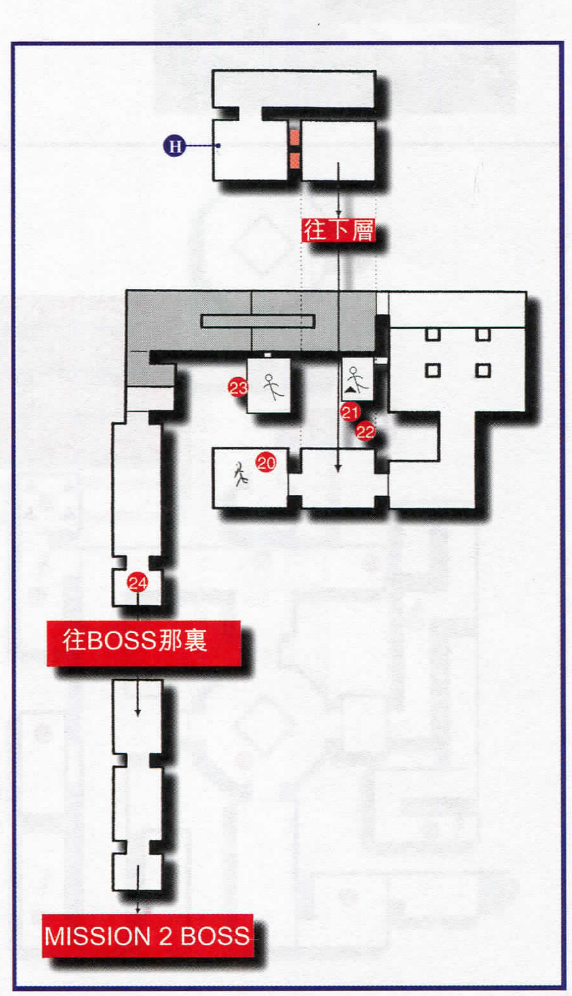
22. 下方則是開關掣的房間。



23. 不開「22」的開關掣是救不到這人的。



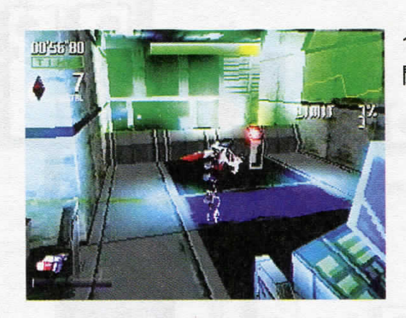
24. 過了這裏便到打BOSS的地方了。



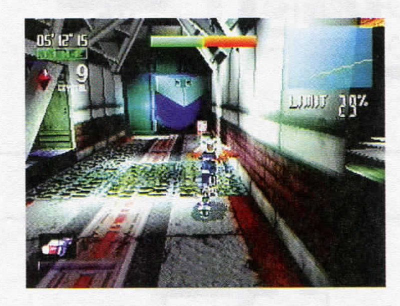
MISSION 3 GRAVITY ZERO

攻略重點：

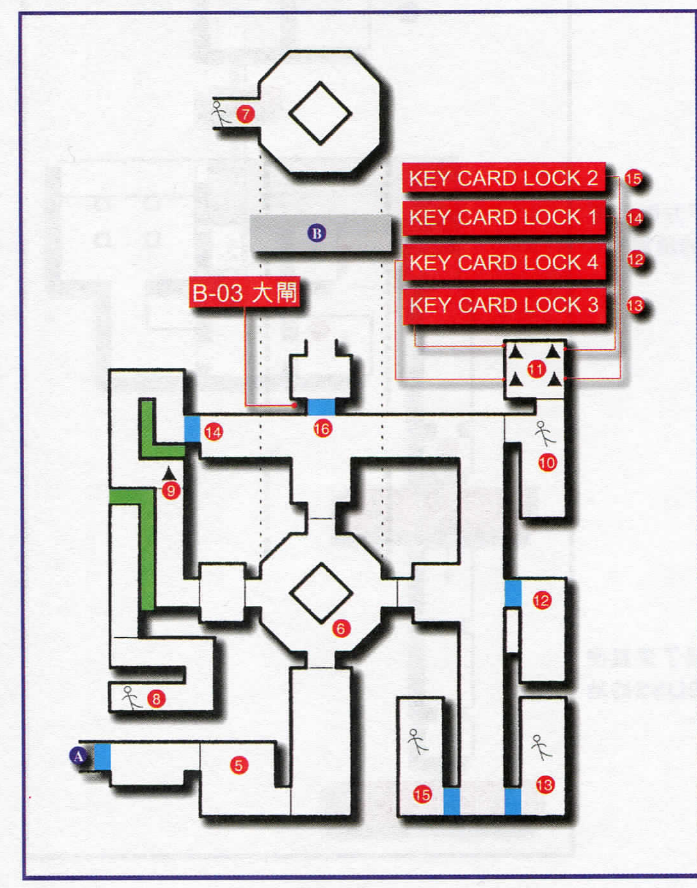
這是在太空站主行的MISSION，所以在無重狀態下行動是不能避免的，這和在水中行動甚為相似，如果對於MISSION 2仍有記憶的話便一定能輕鬆應付的。而玩者在這MISSION之中最要注意的是這版中的「高處」是比MISSION 1更甚的，而且不少的重要地點也是在高處的，所以玩要非常小心，再加上這MISSION中首次出現會飛的敵人，這也是玩者要好好記着的。

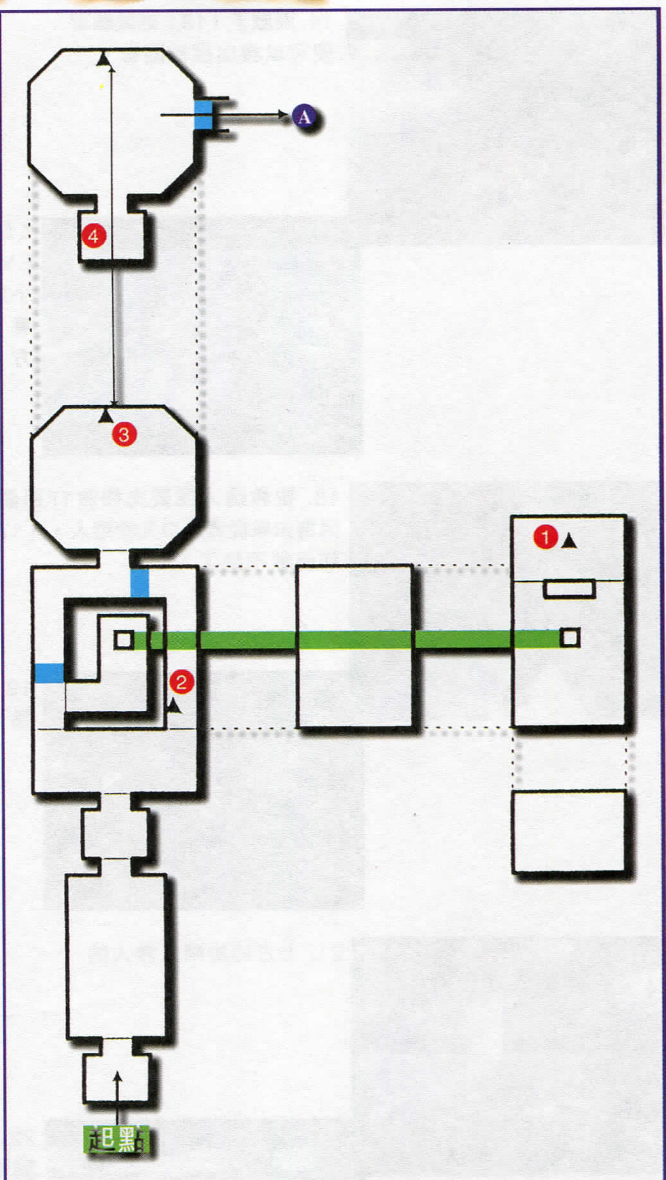


1. 這是在電梯上的開關掣。



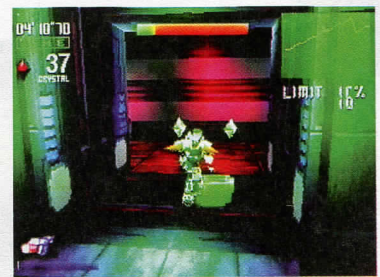
2. 不先開啟「3」的開關掣是絕對不可能開這個掣的。







3. 這開關掣是開啟在這房間之外，左邊的大閘。



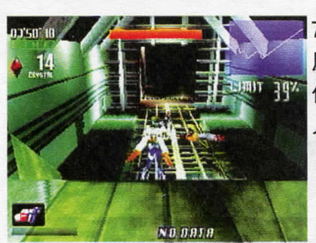
4. 在開關掣對面的房間中只有水晶。



5. 要進入這房間必定要先將「2」的開關掣開啟。



6. 這房間先要在門外消滅火種，否則一入內便會……「慘」！



7. 在「6」的房間向上跳便能救到這人。



8. 全層之中以這人最難找。（可以由「7」那裏跳到有鐵絲網的地方尋找



9. 這是開啟B-03大門的開關掣。



10. 救出這人便能得到第一張KEY CARD。



11. 這裏要依次序(1,2,3,4)開啟門鎖。每開一門（可能會有被困者）便能取得KEY CARD一張。



12. KEY CARD 1開到的房間只有另一張的KEY CARD。



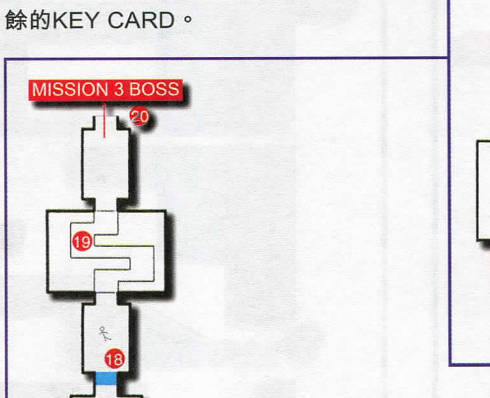
13. 救了這人亦只有一張KEY CARD。

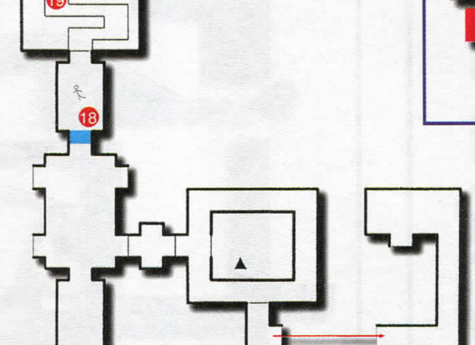


15. 和以上的一樣，救了這人仍是得到一張KEY CARD。



17. 要開這開關掣真是非常不簡單，為首先是要在前半之中將所有的被困者救出，因為要進入這房間一定要有一張KEY CARD，如果先前不能將出所有人的話，便不會有多餘的KEY CARD。

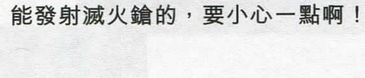




18. 因為這地方的通訊受到干擾，所以不能將這小孩送走……

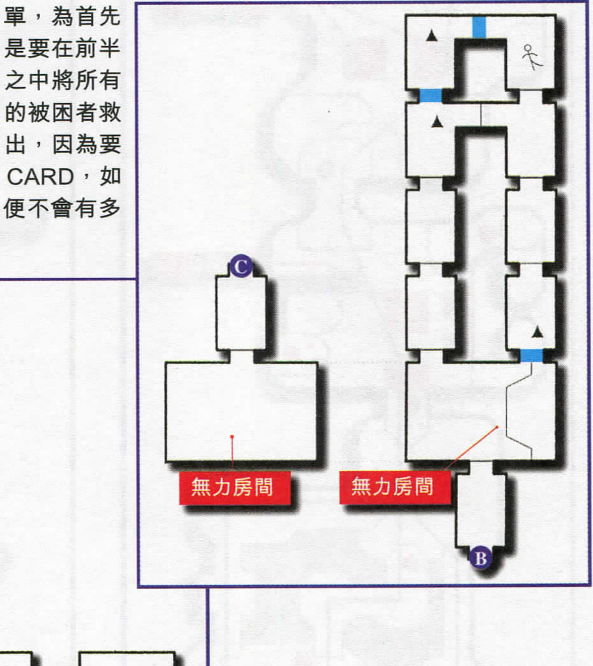


19. 因為要將小孩帶到安全的地方，所以玩者便抱着他行動，所以在這地方之中玩者是不能發射滅火鎗的，要小心一點啊！





20. 這BOSS真是不濟，只要不停的攻擊其核心（藍色那球狀物），便能將它消滅。

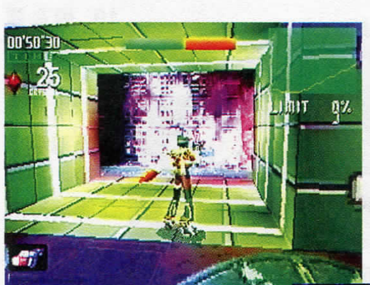


攻略重點：

在這MISSION之中根本沒有被困者的，而玩者最主要的任務便是將爆走中的主電腦破壞，而一路之上的敵人亦可以說是絕無僅有，反而最要注意的是在中段的「射擊遊戲」，在這段的遊戲之中，玩者一面要控制「BURNING RANGER」的飛船，另一方面又要對付敵人，最佳的方法便是使用L和R掣來轉動飛船，這樣當可安全的到達目的地。



1. 前方的敵人最好便是在這位置先消滅。



3. 如不經水路，這便是唯一的出口。



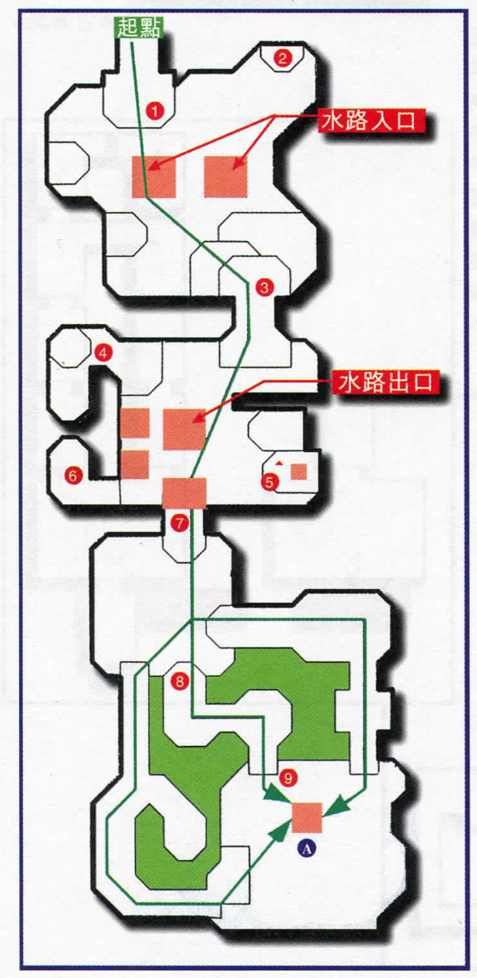
7. 前面右方便是最安全的出口「8」。

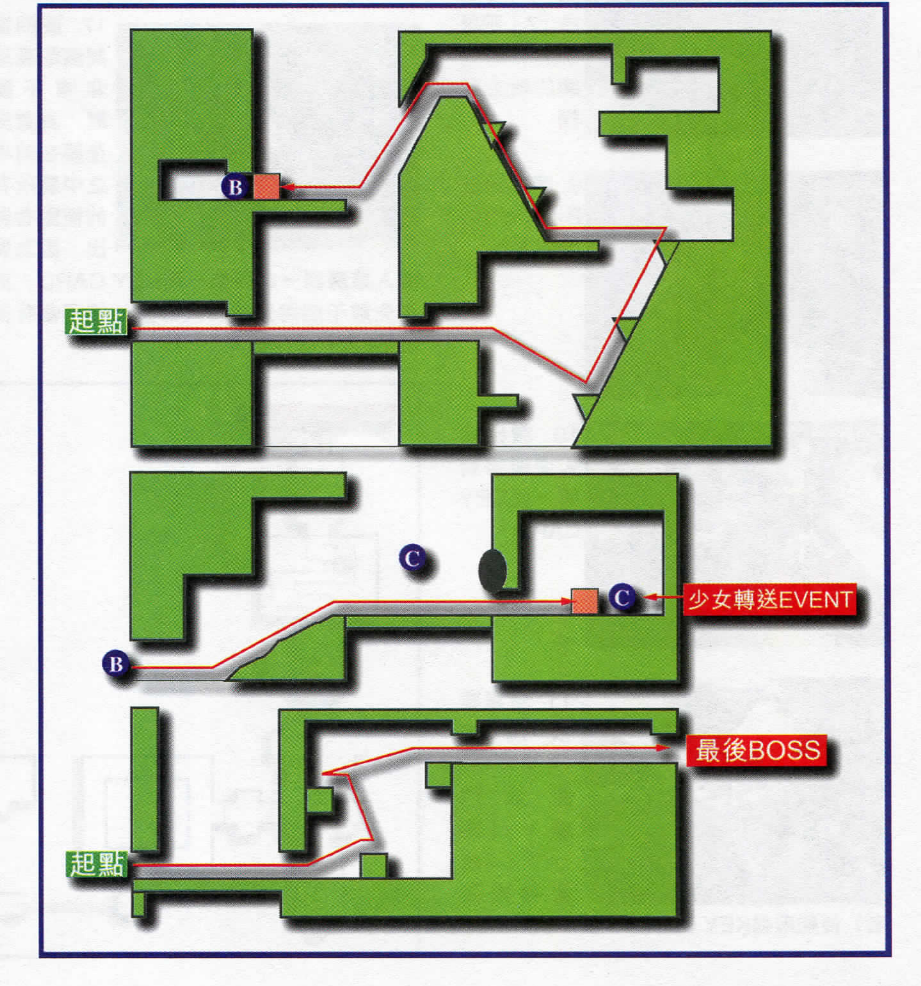


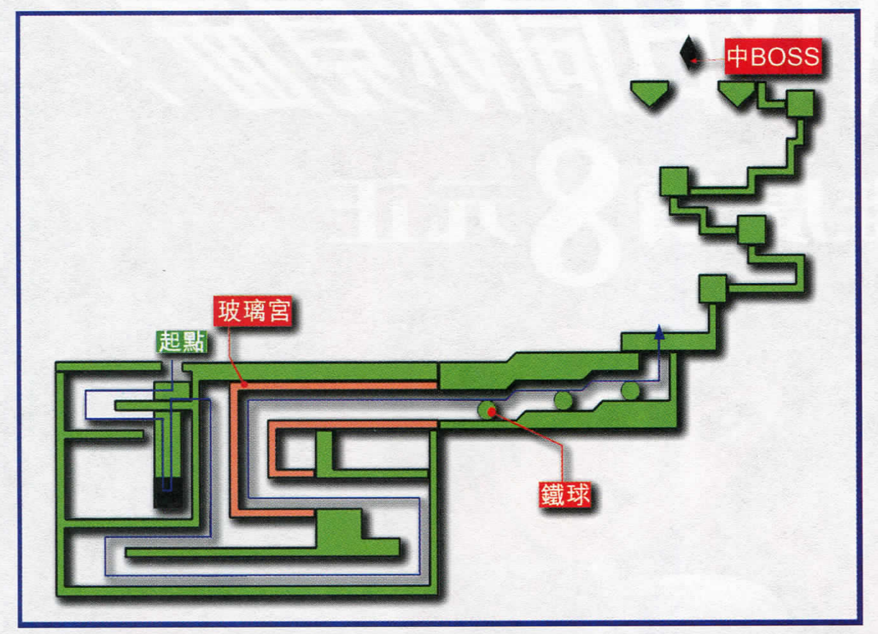
5. 在MISSION 4之中的唯一一個開關掣，亦是開啟出口「7」的唯一開關。



9. 只要站在這裏便能將下方所有敵人（火和水晶）消滅。

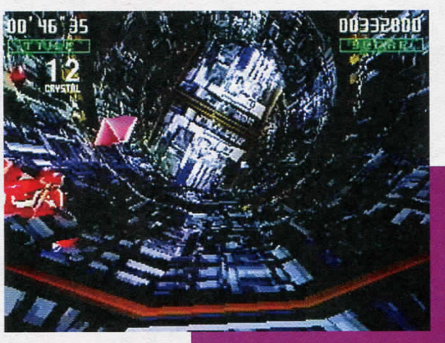




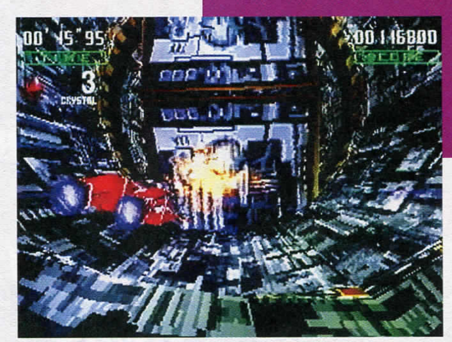






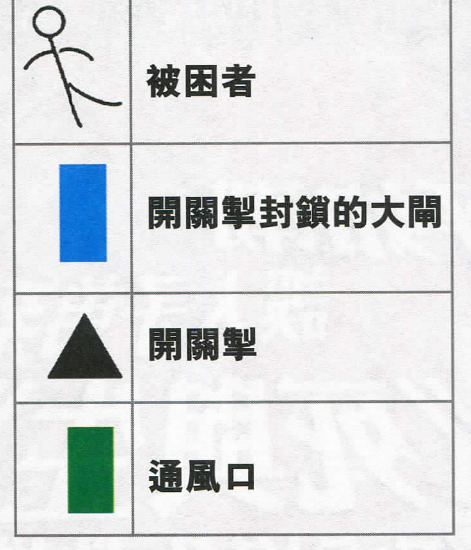







■以下便是「射擊」之中比較難過的部份。





＊註：行動次序請依數字先後順序。

有特別嘢玩？！

《BURNING RANGERS》這遊戲之中有一些事相信大家是不知道的，那便是遊戲之中的隱藏人物，不過取得方法是有一點「奇怪」的，不過，首先要大家爆一次機，之後，便要準備其他兩件東西，第一是《NIGHTS》男主角的SAVE，其次便是《CHRISTMAS NIGHTS》中女主角的SAVE，在這3種情況之下，玩者在再開始戲之時便會多了一些特別人物給玩者拯救，在完成MISSION之後，玩者便會收到他們的「答謝信」，在信中玩者會得到一些特殊PASSWORD，這便是特殊人物或特殊OPTION的PASSWORD。（而且在再開始遊戲時，所救的人物和地圖也會有所改變呢！）





歡迎來到PIA CARROT

TEXT BY：小健健

AVG　MEM
製造商：KID　發售日：3月12日
售價：6800日圓
SEGA SATURN

努力做兼職！！努力追女仔！

最近又有一隻由電腦移植往SATURN的戀愛SLG推出了，這就是現在要介紹的《歡迎來到PIA CARROT》。一如其他電腦H GAME一樣，很多「重要場面」來到SATURN都會被刪去。不過換來的，就是有新的人物出場及動畫片段。而在今期，筆者就會為大家刊登一些關於此遊戲的圖表，希望對大家攻略此GAME時有所幫助吧。

STORY：



為了償還父親的賭債，無奈地玩者就要在這個暑假中（7月25日至8月28日）努力的當兼職的賺錢。然而就在這個兼職生涯中，主角遇上數個不同類型的女孩子，令他這個夏天變得多采多姿。

遊戲系統解說：

其實這是一隻S.AVG來，玩者在找尋你心儀的女孩子的同時（本GAME的AVG成份），也要活幹不同的工作，故事上是說為了還父債，其實主要是為了調校主角的不同數值。（本GAME的SLG.成份）



不過最特別的是，若果想去到遊戲的GOOD END的話，就一定要十分「專一」的只追求一個女孩子。唔，不能像《同級生》般同一時間搭上數個女孩的啊。

職業能力表：

在本遊戲中，玩者可要當兼職的去賺取金錢。然而每種工作也會帶給主角不同的體質影響，而這些東西皆會直接影響到你能否追求到女孩子。故此玩者可要當心的選擇工作啊。（女怕嫁錯郎、男怕入錯行嘛）

工種	能力影響
（ウェイター）侍應	STYLE（スタイル）+8
（キャッシャー）收銀員	STYLE+5、根性（スタイル）+2
（料理）烹調食物	根性+2、體力（がくりょく）+3
（仕込み）訓練	根性+1、體力+4
（皿洗い）洗碗	根性+7
（掃除）打掃	（やさしさ）溫柔度+3、根性+3
（倉庫整理）倉務員	根性+10、體力-2





追求攻略篇：

（森原さとみ）森原理美

在眾多女孩子中，她的GOOD END要求是可說是最嚴格的。而且追求她時主角的各項能力可要配合其與趣。所以在選擇工作時，可以以侍應、訓練及烹調食物為中心。

追求成功的嚴低要求：

STYLE、溫柔度、根性、學力、會話合共7點以上；劣評（ふひょう）2點以下



HAPPY END 攻略流程

日期	上午	下午兼職前	休息	兼職後	深夜
7月25日	STUDY				
26日	STUDY		それはさとみが魅	森原さとみ	
27日	STUDY		もちろん麗香さん	森原さとみ	
28日	STUDY		もちろんさ翔子	森原さとみ	
29日	寝る間を借しん，	子供の頃の思い出子供の頃の話だ			
30日	STUDY			森原さとみ	
31日	REST		う～ん、いいです～	はい、なんとか他（全選料理）	
8月1日	STUDY			森原さとみ	よかったら家まで～
2日	STUDY			森原さとみ	
3日	STUDY		いきなり転んでし～	森原さとみ	
4日	REST			森原さとみ	
5日	CALL 稲葉翔子よし、わかった	MOVE 公園一日中歌っててさ～			
6日	MOVE 公園			森原さとみ他の人から見れば～	
7日	MOVE 公園いいよ、それじゃ		や、やっぱりすご～	最近になってよう～（全選ウェイター）	
8日	MOVE 公園			森原さとみ	
9日	REST			森原さとみ	
10日	STUDY			森原さとみ	
11日	CALL 森原さとみ				
12日	MOVE 駅前雑誌を買う	わかった。待って～さとみがバイトを～			
13日	CALL 森原さとみ、さとみの作った			森原さとみ	
14日	CALL 森原さとみ、さとみの作ったばっちり (A)			はい、大きなボカ～（全選倉庫整理）	
15日	A	ITEM ファッション雑誌読む		縁日には興味ない CALL 森原さとみ	
16日	A			CALL 森原さとみ仕方ない、手伝っ～	
17日	A			森原さとみ	
18日	やっぱりバイトは			森原さとみ	
19日	A	MOVE 駅前ファッション雑誌を買う			すみません今回は
20日	A			こ、ここは笑って～（全選ウェイター）	
21日	A				
22日	A		着替え中だったら～	森原さとみ	
23日	REST				
24日		MOVE さとみを捜ま、まあな、、卒業したらキャロットを繼く			MOVE 浜散歩に行くさとみのことを考
25日					
26日	CALL 森原さとみ	ITEM ファッション雑誌読む			
27日	CALL 森原さとみ			留美と一緒に帰る	
28日	CALL 森原さとみ				CALL 森原さとみ

稻葉翔子

她跟里美相反，眾多女孩子中，她的GOOD END要求是最低的，可說是初玩者的「理想對像」。至於在選擇工作方面，由於她是主角在當侍應時的同事，所以大部分時間也要當侍應。不過在緣日之後的一個星期在倉庫中跟她是會有EVENT發生的，故此這時就要倉務員了。

追求成功的最低要求：

劣評6點以下



HAPPY END 攻略流程

日期	上午	下午兼職前	休息中	兼職後	深夜
7月25日	CALL 稲葉翔子				
26日	CALL 稲葉翔子		それはさとみが魅	稲葉翔子	
27日	CALL 稲葉翔子		もちろん麗香さん	まっすぐ家に帰る	
28日	CALL 稲葉翔子		もちろんさ翔子	稲葉翔子	
29日	寝る間を借しん，	みるくに紅茶でも			
30日	CALL 稲葉翔子			まっすぐ家に帰る	
31日	CALL 稲葉翔子		う～ん、いいです～	はい、なんとか他	
8月1日	REST				
2日	REST			やっぱり、そんな～	
3日	STUDY			まっすぐ家に帰る	
4日	CALL 稲葉翔子			稲葉翔子	
5日	CALL 稲葉翔子よしわかった～	MOVE キャロット翔子ちゃんの可愛			
6日	CALL 稲葉翔子			まっすぐ家に帰る	
7日	STUDY		や、やっぱりすご～	最近になってよう～	
8日	STUDY			稲葉翔子	
9日	CALL 稲葉翔子			稲葉翔子	
10日	REST			まっすぐ家に帰る	
11日	STUDY				
12日	STUDY	わかった。待って～、ひょっとして翔子			
13日	CALL 稲葉翔子			まっすぐ家に帰る	
14日	REST			はい、大きなボカ～	
15日	CALL 稲葉翔子	STUDY		縁日には興味ない CALL 稲葉翔子	おもちゃの指輪を～もちろん家まで送
16日	STUDY			稲葉翔子それだったらオレ～	
17日	CALL 稲葉翔子まさか～！！行く			まっすぐ家に帰る	
18日	やっぱりバイトは～REST		平氣だよ～	稲葉翔子	
19日	CALL 稲葉翔子	STUDY			すみません今回は
20日	CALL 稲葉翔子			翔子ちゃんの気持（全選ウェイター）	
21日	CALL 稲葉翔子				
22日	REST		着替え中だったら～	稲葉翔子	
23日	MOVE 田前	行田			
24日		MOVE 翔子ちゃんを捜す翔子ちゃんにはス～卒業したらキャロットを繼ぐ			MOVE 浜へ散歩に行く翔子ちゃんを優し
25日					
26日	CALL 稲葉翔子	STUDY			
27日	CALL 稲葉翔子			留美と一緒に帰る	
28日	CALL 稲葉翔子				CALL 稲葉翔子

河合雪子

架着眼鏡的她，其實是有2種性格的。若果玩者的目標是她的話，可要在8月17日及18日前去會場。至於工作類型方面，玩者可以以收銀員為中心。然而當侍應的話，在休息時跟她也有不少談話機會。

追求成功的最低要求：

溫柔度、學力、合共7點以上；劣評4點以下



HAPPY END 攻略流程

日期	上午	下午兼職前	休息中	兼職後	深夜
7月25日	STUDY				
26日	STUDY		それはさとみが魅	まっすぐ家に帰る	
27日	STUDY		もちろん麗香さん	まっすぐ家に帰る	
28日	STUDY		もちろんさ翔子	河合雪子	
29日	寝る間を借しん	子供の頃の思い出子供の頃の話だ			
30日	CALL 河合雪子			河合雪子	
31日	CALL 河合雪子		う～ん、いいです～	はい、なんとか他（全選キャッシャー）	
8月1日	REST			まっすぐ家に帰る	
2日	STUDY			まっすぐ家に帰る	
3日	STUDY			河合雪子	
4日	REST			河合雪子	
5日	MOVE 駅前全額の5万円引き	STUDY			
6日	STUDY			河合雪子それじゃオレも手伝	
7日	MOVE 田前		や、やっぱりすご～	最近になってよう～（全選キャッシャー）	
8日	REST			まっすぐ家に帰る	
9日	MOVE 田前			まっすぐ家に帰る	
10日	STUDY			河合雪子	
11日	REST		ハァ、仕方ないオ		
12日	CALL 河合雪子	REST			
13日	MOVE 駅前あっ、そういえば～			河合雪子	
14日	CALL 河合雪子			はい、大きなボカ～（全選キャッシャー）	
15日	CALL 河合雪子	REST		縁日には興味ない	REST
16日	CALL 河合雪子			まっすぐ家に帰る	
17日	MOVE コミケ会場さっきの女の子が			まっすぐ家に帰る	
18日	やっぱりバイトは～MOVE コミケ会場ちょ、ちょっと覗			河合雪子	
19日	CALL 河合雪子	MOVE キャロット			すみません今回は
20日	CALL 河合雪子			こ、ここは笑って～	
21日	CALL 河合雪子			(全選キャッシャー)	
22日	CALL 河合雪子		着替え中だったら～	まっすぐ家に帰る	
23日	REST	行く			
24日		MOVE ホテルのロビーへ～ロビーで待ってい～そうね。それじ～ 卒業したらキャロットを繼く			MOVE 部屋で待って
25日					
26日	CALL 河合雪子	CALL 河合雪子			
27日	CALL 河合雪子	わかった		留美と一緒に帰る	抱きしめて唇にキ～
28日	CALL 河合雪子				CALL 河合雪子

小久保麗香

她跟翔子一樣，在遊戲開始時已經對主角有點兒好感，所以要完成HAPPY END也不是太難。不過嘛，她對男孩子的外表要求比較高，所以在STYLE上玩者可以多加注意。另外在8月22日休息中的EVENT一定要發生啊。

追求成功的最低要求：

STYLE9點以上；劣評4點以下



HAPPY END 攻略流程

日期	上午	中午兼職前	休息中	兼職後	深夜
7月25日	STUDY				
26日	CALL 小久保麗香		それはさとみが魅	まっすぐ家に帰る	
27日	CALL 小久保麗香		もちろん麗香さん	小久保麗香	
28日	CALL 小久保麗香		惡いきど部屋が散	小久保麗香	
29日	寝る間を借しん				
30日	CALL 小久保麗香			小久保麗香	
31日	REST		へぇ、そんな便利	はい、なんとか他（全選ウェイター）	
8月1日	STUDY				REST もちろん構わない～安心して今日は～
2日	STUDY			やっぱり、そな～	
3日	REST			小久保麗香もちろん麗香さん	
4日	CALL 小久保麗香			小久保麗香	
5日	CALL 小久保麗香	MOVE 駅前全額の5万円引き			
6日	STUDY			小久保麗香今日はこちらがお～	
7日	REST		や、やっぱりすご～	"最近になっよう～ (ウェイター5回，掃除1回"	
8日	STUDY			小久保麗香	
9日	CALL 小久保麗香			まっすぐ家に帰る	
10日	CALL 小久保麗香			小久保麗香	
11日	REST				
12日	CALL 小久保麗香	STUDY			
13日	CALL 小久保麗香			小久保麗香	
14日	CALL 小久保麗香			はい、大きなボカ～ (全選掃除)	
15日	CALL 小久保麗香	REST		緣日には興味ない REST	
16日	CALL 小久保麗香			まっすぐ家に帰る	
17日	CALL 小久保麗香			小久保麗香	
18日	やっぱりバイトは～CALL 小久保麗香			小久保麗香	
19日	CALL 小久保麗香	REST			すみません今回は
20日	CALL 小久保麗香			こ、ここは笑って～	
21日	CALL 小久保麗香			(全選掃除)	
22日	CALL 小久保麗香		ちょっと覗いてみ～	小久保麗香	
23日	STUDY	行田			
24日		MOVE ホテルのロビーへ～麗香さんを追いか～ 卒業したらキャロットを継く			MOVE 部屋で待っているもちろん、バイト～麗香さんを抱きし～
25日					
26日	CALL 小久保麗香	STUDY			
27日	CALL 小久保麗香			留美と一緒に帰る	
28日	CALL 小久保麗香				CALL 小久保麗香

神無月志保

除了星期二外（即火曜日），她大部份時間都會在CARROT中。為了增加好感，玩者時常要跑去CARROT跟她見面。尤是在8月1日、2日、18日的早上，玩者跑去CARROT的話，更可在工作上幫助她，令你在她心中留下印象。

追求成功的最低要求：

STYLE、學力共7點以上；根性8點以上；劣評4點以下



HAPPY END 攻略流程

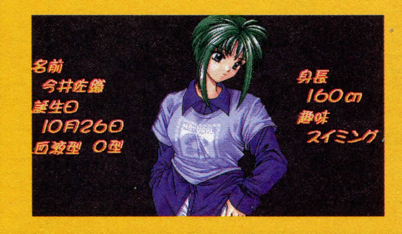
日期	上午	下午兼職前	休息中	兼職後	深夜
7月25日	STUDY				
26日	MOVE キャロットはい、志保さんの～		それはさとみが魅	神無月志保	
27日	STUDY		もちろん麗香さん	神無月志保	
28日	MOVE キャロットはい、志保さんの～		もちろんさ翔子	神無月志保	
29日	寝る間を借しん	子供の頃の思い出子供の頃の話だ			
30日	STUDY			まっすぐ家に帰る	
31日	MOVE キャロット昨日は会えなかっ～		うーん、いいです～	はい、なんとか他（全選掃除）	
8月1日	MOVE キャロットそれじゃ、オレが～			神無月志保	
2日	MOVE キャロットわかりました。			神無月志保	
3日	REST			神無月志保	
4日	STUDY			神無月志保	
5日	STUDY	STUDY			
6日	REST			まっすぐ家に帰る	
7日	STUDY		や、やっぱりすご～	最近になっよう～ (倉庫整理4回，ウェイター1回)	
8日	MOVE キャロット。いえ、今日は志保			神無月志保	
9日	MOVE キャロット。今日は志保			神無月志保	
10日	REST			神無月志保	
11日	STUDY				
12日	MOVE キャロット	STUDY			
13日	REST			まっすぐ家に帰る	
14日	MOVE キャロット。今日は志保			はい、大きなボカ～（全選ウェイター）	
15日	MOVE 駅前ファッション雜誌を買う	ITEM ファッション雜誌		緣日には興味ない CALL 神無月志保	
16日	MOVE キャロット。今日は志保			神無月志保	
17日	MOVE キャロット。今日は志保			神無月志保	
18日	やっぱりバイトは MOVE キャロットそれくらいお安い			神無月志保	
19日	MOVE キャロット	REST			はい！！喜んで！！
20日	MOVE キャロット			こ、ここは笑って～	
21日	MOVE キャロットあんまり子供扱い			(全選ウェイター) それじゃオレも行でも、自分の意志) "	
22日	MOVE キャロット忙しいだろうと思		着替え中だったら～	神無月志保	
23日	MOVE キャロット。今日は志保	行かない			
24日	CALL 神無月志保	REST		志保さんが行かな～	
25日	MOVE 駅前ファッション雜誌を買う～	ITEM ファッション雜誌読む			
26日	CALL 神無月志保	MOVE 駅前全額の5万円引き			
27日	REST			留美と一緒に帰る	
28日	REST				CALL 神無月志保

今井佐織

若果要增加主角跟佐織的見面機會，玩者在選擇工作時可要當侍應。而且在8月10日那天，玩者更可拾到佐織的失物哩，要好好把握這機會啊。另外在8月中旬開始，玩者可要每天都要去雙葉靈園一次。

追求成功的最低要求：

劣評4點以下



HAPPY END 攻略流程

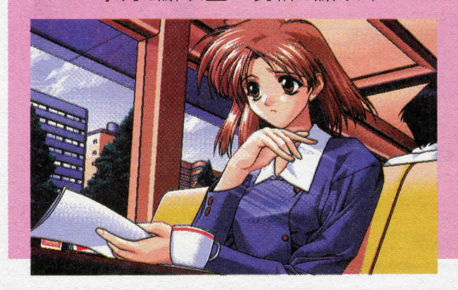
日期	上午	下午兼職前	休息中	兼職後	深夜
7月25日	STUDY				
26日	STUDY		それはさとみが魅	まっすぐ家に帰る	
27日	STUDY		もちろん麗香さん	まっすぐ家に帰る	
28日	STUDY		もちろんさ翔子	まっすぐ家に帰る	
29日	寝る間を借しん	子供の頃の思い出子供の頃の話だ			
30日	STUDY			まっすぐ家に帰る	
31日	REST		うーん、いいです～	はい、なんとか他（全選ウェイター）	
8月1日	STUDY				
2日	STUDY			わかったよ、今日	
3日	STUDY			まっすぐ家に帰る	
4日	REST			まっすぐ家に帰る	
5日	STUDY	MOVE 駅前全額の5万円引き			
6日	REST			まっすぐ家に帰る	
7日	REST		や、やっぱりすご～	最近になっよう～（全選ウェイター）	
8日	MOVE 學校			まっすぐ家に帰る	
9日	REST				
10日	ITEM 佐織の忘れ物			まっすぐ家に帰る	
11日	REST				
12日	REST				
13日	REST			まっすぐ家に帰る	
14日	それ、ビー玉の入～オレも一緒に行く			はい、大きなボカ～（全選ウェイター）	
15日	MOVE 雙葉靈園			緣日には興味ない	REST
16日	REST			まっすぐ家に帰る	
17日	MOVE 雙葉靈園			まっすぐ家に帰る	
18日	やっぱりバイトは～MOVE 雙葉靈園			まっすぐ家に帰る	
19日	MOVE 雙葉靈園	MOVE 雙葉靈園			すみません今回は
20日	MOVE 雙葉靈園			こ、ここは笑って～	
21日	MOVE 雙葉靈園			（全選ウェイター）	
22日	MOVE 學校今日新しい子が水		着替え中だったら～	まっすぐ家に帰る	
23日	MOVE 雙葉靈園	行かない			
24日	MOVE 雙葉靈園	REST			
25日	CALL 今井佐織	REST			
26日	REST	REST			ごめん、オレには～學校
27日	MOVE 雙葉靈園			留美と一緒に帰る	
28日	CALL 今井佐織				CALL 今井佐織

北川清美

她並不是主角兼職上的同事，而是學校的老師。（連老師也不放過……）所以，時常去學校跟她見面也是必要的。而最重要的，就是在旅行時一定要跟她一起去，不然就不可以跟她H了。

追求成功的最低要求：

學力8點以上；劣評4點以下



HAPPY END 攻略流程

日期	上午	下午兼職前	休息中	兼職後	深夜
7月25日	STUDY				
26日	MOVE 學校もちろん、清美		それはさとみが魅	まっすぐ家に帰る	
27日	MOVE 學校		もちろん麗香さん	まっすぐ家に帰る	
28日	REST		もちろんさ翔子	まっすぐ家に帰る	
29日	寝る間を借しん	子供の頃の思い出子供の頃の話だ			
30日	MOVE 學校			まっすぐ家に帰る	
31日	MOVE 學校		うーん、いいです～	はい、なんとか他（全選ウェイター）	
8月1日	MOVE 學校もちろん、デート～				
2日	MOVE 學校今日は北川先生に～			やっぱり、そんな～	
3日	MOVE 學校			まっすぐ家に帰る	
4日	MOVE 學校			まっすぐ家に帰る	
5日	MOVE 學校	REST			
6日	STUDY			まっすぐ家に帰る	
7日	STUDY		や、やっぱりすご～	最近になっよう～（全選ウェイター）	
8日	REST			まっすぐ家に帰る	
9日	STUDY			まっすぐ家に帰る	
10日	STUDY			まっすぐ家に帰る	
11日	MOVE 學校				
12日	MOVE 學校	REST			
13日	STUDY			まっすぐ家に帰る	
14日	STUDY			はい、大きなボカ～（全選ウェイター）	
15日	MOVE 學校	STUDY		緣日には興味ない	REST
16日	REST			まっすぐ家に帰る	
17日	REST			まっすぐ家に帰る	
18日	行く REST			まっすぐ家に帰る	
19日	当たり前だ	MOVE とーぜん清美～ダメだって。清美～			
20日					
21日	MOVE 學校姉さん、キスして～				
22日	MOVE 學校		着替え中だったら～	（全選ウェイター）まっすぐ家に帰る	
23日	REST	行かない			
24日	MOVE 學校清美姉さんに会え	MOVE 學校學校姉さんと～			
25日	REST	REST			
26日	MOVE 學校	REST			
27日	MOVE 學校			留美と一緒に帰る	
28日	REST				CALL 北川清美

立花夕夏理

其實她是遊戲中廚房那位大嬸的女兒來。故若果玩者的目標是她的話，那就不妨用一用「岳母政策」，多跟大嬸談話，那麼跟夕夏理的親密度可會增加。亦正因如此，在選擇工作時可要選擇洗碗及打掃，以增加跟大嬸的接觸。

追求成功的最低要求：

劣評4點以下



HAPPY END 攻略流程

日期	上午	下午兼職前	休息中	兼職後	深夜
7月25日	STUDY				
26日	STUDY		それはさとみが魅	まっすぐ家に帰る	
27日	STUDY		もちろん麗香さん	立花ゆかり	
28日	STUDY		もちろんさ翔子	立花ゆかり	
29日	寝る間を借しん	子供の頃の思い出子供の頃の話だ			
30日	STUDY			立花ゆかり	
31日	REST		うーん、いいです～	はい、なんとか他（全選皿洗い）	
8月1日	STUDY			立花ゆかり	
2日	STUDY			まっすぐ家に帰る	
3日	REST			立花ゆかり	
4日	STUDY			立花ゆかり	
5日	STUDY	MOVE 駅前全額の5万円引き			
6日	REST			立花ゆかり	
7日	REST		や、やっぱりすご～	最近になっよう～ (掃除3回，皿洗い3回"	
8日	REST			立花ゆかり	
9日	REST			まっすぐ家に帰る	
10日	REST			立花ゆかり	
11日	REST				
12日	REST	REST			
13日	REST			立花ゆかり	
14日	REST			はい、大きなボカ～（全選掃除）	
15日	REST	REST		緣日には興味ない REST	
16日	REST			立花ゆかり	
17日	REST		ぬ、ぬいぐるみね～	立花ゆかり	
18日	やっぱりバイトは～REST				
19日	REST	REST			すみません今回は
20日	REST			こ、ここは笑って～	
21日	REST			（全選掃除）	
22日	REST		着替え中だったら～	立花ゆかり	
23日	REST	行かない			
24日	REST	REST			
25日	REST	REST			
26日	CALL 立花ゆかり	MOVE 公園もちろん OK だよ			
27日	CALL 立花ゆかり			留美と一緒に帰る	
28日	CALL 立花ゆかり				CALL 立花ゆかり

木下留美

在九個孩子中，她是唯一個不能追求的一個，因為她是你的妹妹。（你不是對妹妹有與趣吧？）而她最重要的功用，就是提供一些追求貼士，不過每次玩者也要付1000圓來交換啊。（臭丫頭！）而以下就是CG MODE的攻略流程。



CG MODE 攻略流程：

日期	上午	下午兼職前	休息中	兼職後	深夜
7月25日	STUDY				
26日	STUDY		それはさとみが魅	森原さとみ	
27日	STUDY		もちろん麗香さん	森原さとみ	
28日	CALL 江上大介		もちろんさ翔子	森原さとみ	
29日	寝る間を借しん	子供の頃の思い出子供の頃の話だ			
30日	REST			森原さとみ	
31日	STUDY		うーん、いいです～	はい、なんとか他（全選ウェイター）	
8月1日	STADY				
2日	STADY			やっぱり、そんな～	
3日	REST			森原さとみ	
4日	CALL 江上大介			森原さとみ	
5日	CALL 江上大介	MOVE 駅前全額の5万円引き			
6日	MOVE 公園			森原さとみ	
7日	MOVE 公園いいよ。それじゃ～		や、やっぱりすご～	最近になっよう～（全選キャッシャー）	
8日	REST			森原さとみ	
9日	CALL 江上大介			森原さとみ	
10日	MOVE 公園			森原さとみ	
11日	REST				
12日	REST	"わかった。待って～さとみがバイトを～"			
13日	STADY			森原さとみ	
14日	STADY		ハァ、仕方ない～	はい、大きなボカ～（全選ウェイター）	
15日	REST	REST		わあったよ。連れ～	
16日	REST			森原さとみ仕方ない、手伝っ～	
17日	MOVE コミケ会場もう少しブラブラ～			森原さとみ	
18日	行く MOVE コミケ会場みるくを捜しに行く			森原さとみ	
19日	当たり前だ！！～	MOVE とりあえずみるく～			
20日					
21日	REST			（全選ウェイター）	
22日	REST		着替え中だったら～	森原さとみ	
23日	REST	行田			
24日		"MOVE さとみを捜す、ま、まあな、～,卒業したらキャロトを働く"			REST
25日					
26日	REST	REST			
27日	REST			留美と一緒に帰る	
28日	REST				CALL 森原さとみ





TEXT：覺羅

SLG 製造商：GENERAL ENTERTAINMENT 發售日：2月26日
價格：5800日圓 容量：CD-ROM
MEM PlayStation

提起現今日本的偶像組合，V6應該是比較受歡迎的一隊，雖然在香港的知名度不高，但在日本卻擁有大量的女性FANS。因此Johnny's事務所亦決定推出這遊戲，玩者是以培養V6為目標，而現在就為大家介紹一下遊戲的內容和作出一個簡單的攻略。



V6各成員的基本資料

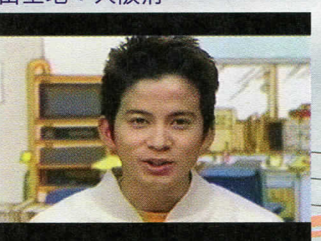
最初的V6基本上只是Johnny's事務所中的一些年輕舞蹈員，他們早期曾經替Johnny's的另一隊組合「SMAP」伴舞。大約4年前終於將6名年齡相若的少男組成V6，並將V6分為兩隊，年輕的是叫做「Coming Century」，成員包括森田剛、三宅健以及岡田准一。年紀較大的叫做「20th Century」，成員包括坂本昌行、長野博和井ノ原快彥，而V6的隊長則由坂本昌行擔任。



「Coming Century」

岡田 准一（OKADA JUNICHI）

出生日期：1980年11月18日　星座：天蠍座
出生地：大阪府　血型：B型

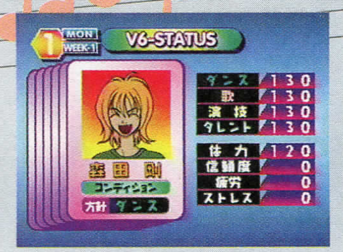




森田 剛（MORITA GO）

出生日期：1979年2月20日　星座：雙魚座
出生地：埼玉縣　血型：A型

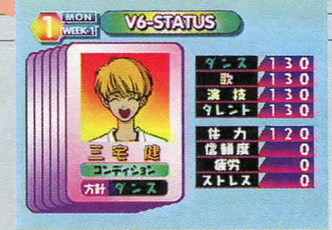




三宅 健（MIYAKE KEN）

出生日期：1979年7月2日　星座：巨蟹座
出生地：神奈川縣　血型：O型



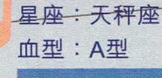


「20th Century」

坂本 昌行（SAKAMOTO MASAYUKI）

出生日期：1971年7月24日　星座：獅子座
出生地：東京都　血型：B型

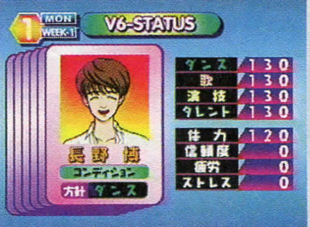




長野 博（NAGANO HIROSHI）

出生日期：1972年10月9日　星座：天秤座
出生地：神奈川縣　血型：A型





井ノ原 快彥（INOHARA YOSHIHIKO）

出生日期：1976年5月17日　星座：金牛座
出生地：東京都　血型：A型

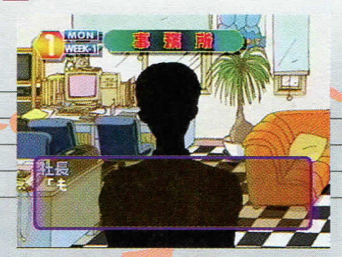






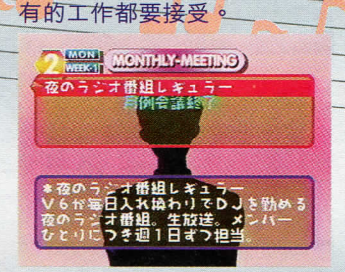
遊戲玩法和流程

在遊戲中玩者需要飾演V6的經理人，在1年的時間內將V6培訓成一隊出色而又受歡迎的組合，而每位成員的能力以及受歡迎程度都會因應玩者不同的安排而有所不同。



在1年的流程中，基本上可以分為幾個不同的步驟：

1. 月例會議：是一個每個月份都會出現的會議，在會議中玩者可以替V6或每位成員接受不同的工作，但並不是每個月都會有不同的工作安排給他們各人，而有些工作更可能會影響各成員的受歡迎程度。不過為了增加出鏡率，基本上所有的工作都要接受。



2. SCHEDULE設定：SCHEDULE設定即是替每位成員安排整個星期中的工作，而工作項目可以分為10種，包括雜誌的工作、電視台的工作、電影的工作、電台的工作、錄音以及發售CD前的工作、、於舞台的工作、天才表演、舞蹈練習、演技練習以及歌唱練習。另外有些工作是需要V6全體成員一起出席，還有的是成員的疲勞度，當到達了一定的水平就要給他們休息。所以在編排工作前亦必須了解清楚每位成員的能力，然後才替他們編排出最好的工作次序。



3. SCHEDULE實行：安排好每位成員的工作後，之後當然是實行整個星期的工作，但並不是每個工作都能順利完成，當中包含了很多不同的原因影響工作的成功與否，但最重要的理由是疲勞度的關係。另外每項工作的成功與否都會影響不同能力值的升或降。



4. 地圖移動：在每星期中都會有星期日可以供各成員四處移動，可去的地方包括電視台（TV局）、事務所、Lesson Studio（レッスンスタジオ）、老地方（アミーゴ）、電台（ラジオ局）、錄音室（レコーディングスタジオ）、餐廳（レストラン），當去到不同的地方所遇到的事件都可能不同，而且有時還可以在某些場所內得到不同的工作。



5. 1年的終結：這當然是玩者得到成果的時刻，經過1年內不停地對V6以及每位成員作出不同的培訓和給他們出鏡的機會，現在可以總結一下成績。而成績的計算方法是根據玩者對他們的培訓以及事件的處理方法來定斷的，雖然有好有壞，成功的話當然是成功地開他們的演唱會以及繼續接受不同的工作，失敗的就會變成一隊不知名的隊伍，但不理結果怎樣，終歸是一個完結。



畫面介紹

在SCHEDULE設定，玩者若按×掣便會出現另一個畫面，當中包括CALENDAR、RANKING、STATUS和OPTION。

1. CALENDAR：在內裏可以清楚知道一些將會實行的工作項目，如錄音、演唱會等，玩者可以因應不同的工作而作出適當的調整和準備。另外在這裏也可以知道以前曾經做過的工作項目。



2. RANKING：內裏是記錄了一些有關V6所主持或演出節目的受歡迎程度，不過除節目的統計外，CD SINGLE的銷售量亦是其中的一個項目。另外記錄的方式是以每位成員來分別計算，並非整隊V6來統計，所以如見到某幾個成員的知名度開始不及其他成員，那麼便要安排多些出鏡節目來令他的人氣度回升。



3. STATUS：用作觀察每個成員的能力值，了解他們在某方面的不足而作出多方面的強化，從而令他的受歡迎程度提高和演出的成功率提升。



4. OPTION：內裏可以作出一些有關遊戲的設定和觀看現在手上所持咭牌的數量。

5. EXIT：跳出這個MAIN MENU畫面。

能力值簡介

舞技（ダンス）：舞蹈能力。這數值會影響人物在現場節目等工作中的表現。
歌：唱歌能力。這數值會影響人物在唱歌以及錄音時的表現。
演技：演技能力。這數值會影響人物在劇集以及舞台劇中的表現。
天資（タレント）：其他才能的數值。這數值會影響人物在雜誌取材等工作上的表現。
體力：人物現有的體力。數值越高，表現那人的忍耐力越高，相對地需要休息的時間亦會比較少。
信賴度：人物對自己的信任值。數值越高，表現自己與成員的關係越好，做任何事亦會比較順利。
疲勞：人物現在的疲倦值。數值越高，表示那人入院的機會增加。
壓力（ストレス）：人物現在所有的壓力值。數值越高，會減低那人對於各種工作的成功率。

項目介紹

關於雜誌的工作

成功－天資：↑、體力：↑、疲勞：↑、壓力：？
失敗－天資：↓、體力：↓、疲勞：↑、壓力：？

關於電視台的工作

成功－歌：↑、天資：↑、演技：↑、天資：↑、體力：↑、疲勞：↑、壓力：？
失敗－歌：↓、天資：↓、演技：↓、天資：↓、體力：↓、疲勞：↑、壓力：？

關於電影的工作

成功－演技：↑、體力：↑、疲勞：↑、壓力：？
失敗－演技：↓、體力：↓、疲勞：↑、壓力：？

關於電台的工作

成功－歌：↑、天資：↑、體力：↑、疲勞：↑、壓力：？
失敗－歌：↓、天資：↓、體力：↓、疲勞：↑、壓力：？

關於錄音以及發售CD前的工作

成功－歌：↑、體力：↑、疲勞：↑、壓力：？
失敗－歌：↓、體力：↓、疲勞：↑、壓力：？

關於舞台的工作

成功－歌：↑、天資：↑、體力：↑、疲勞：↑、壓力：？
失敗－歌：↓、天資：↓、體力：↓、疲勞：↑、壓力：？

天才表演

成功－信賴度：↑
失敗－信賴度：↓



舞蹈練習

成功－天資：↑、體力：↑、疲勞：↑、壓力：？
失敗－天資：↓、體力：↓、疲勞：↑、壓力：？

演技練習

成功－演技：↑、天資：↑、體力：↑、疲勞：↑、壓力：？
失敗－演技：↓、天資：↓、體力：↓、疲勞：↑、壓力：？

歌唱練習

成功－歌：↑、體力：↑、疲勞：↑、壓力：？
失敗－歌：↓、體力：↓、疲勞：↑、壓力：？

（？）的意思是可能升或降。

地圖上的場所介紹

電視台（TV局）

在電視台中當然是唯一的地方可以找到一些有關電視節目的情報，而且還可以遇到一些製作人員，他們不時會邀請V6出席電視節目。

事務所

在這裏可以會面一些特別的人物，如出版社、設計師等，所以有機會的話應該多些來這裏和他們溝通。

Lesson Studio

在這裏可以遇到排舞的導師，經過他的講解可以知道多些V6現在的情況。

老地方

玩者可以在這裏玩到角子老虎機，不過除了老虎機和V6的成員外，基本上是不會遇到其他的人物。

電台

這裏和電視台相似，只不過電視節目變為電台節目。

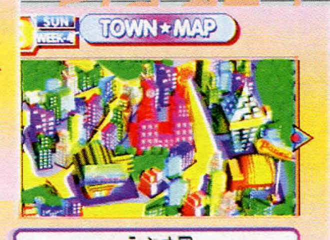
錄音室

在這裏可以和作曲的人溝通，並可以提出有關V6歌曲路線的意見。

餐廳

這是一處最有機會遇上指壓先生和遇上RPG式戰鬥的地方。





重要事件的流程表

1月　新年音樂會
2月　深夜電台個人節目
3月　春季巡迴演唱會
4月　經理人升職
5月　替雜誌到外地取景
6月　替新CD SINGLE錄音和準備宣傳
7月　拍賣溫泉特輯．演出連續劇．偶像水泳大會
8月　夏季巡迴演唱會．替新動畫唱主題曲
9月　動畫配音練習．演歌表演練習
10月　替新CD SINGLE錄音和準備宣傳
11月　演歌巡迴表演．出席音樂人節目
12月　出席年尾特別節目．紅白歌唱大賽．搖滾樂之魂

部份發生的事件



TV局樂屋

岡田 准一

1. 野田さんに助けてもらう？－×
2. 夜食差し入れするわ－△
3. 私が手伝うと苦勞するよ－△



坂本 昌行

1. じっとガマンするように2人を説得－×
2. 井ノ原クンに溫かいお茶をあげる－△
3. 井ノ原クンを別の樂屋に隔離する－△



1. 食堂で爆食している？－△
2. 電話をかけまくっている？－△
3. 移動車の中でぐうぐう寝ている？－×



井ノ原 快彥

1. 今夜はV6みんなで食事に行く－△
2. 仕事のあと友達の所に送ってあげる－△
3. 明日はオフにしあげる－×



演唱會會場

事務所人員

1. ひとりで体を張って6人を守る－△
2. ファンの波を車で強行突破！－×
3. 道を開けてくれるように説得－△



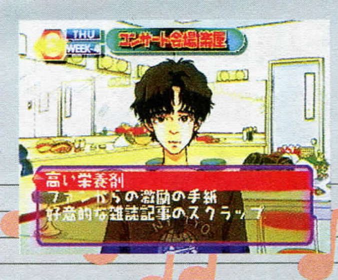
三宅 健

1. スタイリストを搜しに行く－○
2. 自分で縫う－○
3. 他の衣裝を搜す－○



坂本 昌行

1. 高い榮養劑－×
2. ファンからの激勵の手紙－△
3. 好意的な雜誌記事のスクラップ－△



LESSON STUDIOS

長野 博

1. はい、着替え！－×
2. はい、タオル！－△
3. はい、冷たい飲み物！－△



美濱先生

1. まだまだ子供だから仕方ないわ－×
2. とにかく歌で証明することね－△
3. 怒りパワーを腹筋に集中させて－△



井ノ原 快彥

1. リュウさんに相談する－△
2. 危なくない？－△
3. 他の方法はないの？－×



事務所

岡田 准一

1. 各人の個性が出せるんだよ－△
2. ゲストも呼ぶようにする？－○
3. ひとりじゃ自信ないワケ？－×



1. 1日絶食させる－○
2. 頬に黒いシャドウで影をつける－○
3. 1日サウナで汗を出させる－○





V6

1. うるさーいっ！伏せっ！－○
2. 楽しい仕事になりそうね－○
3. 現場にもどんどん行きましょう－○



三宅健

1. 知ってたけどトボケてみただけ－△
2. 忙しくて日にちの感覚がなかった－△
3. ぺろっと忘れてた－×



演唱會會場樂屋

井ノ原 快彦

1. そのままで出ちゃいなさい！－○
2. 手のあいてる人、呼んでくるわ！－○
3. 落ち着いて、落ち着けば大丈夫ヨ－○



空港玄關

森田剛

1. 30分だけね－×
2. 撮影がすんだらね－△
3. 遊びに來たんじゃないのよ－△



沙灘

老闆

1. タキシードでシックにキメる－△
2. 海中で熱帶魚と戲れる－△
3. 花火で無邪氣に遊ばせる－×



街上

三宅健

1. お母さん、心配してるんじゃ？－○
2. お母さんは何處なの？－○
3. お父さんは三宅くん？－×

TV局

岡田准一

1. 大丈夫、もう入れないから－×
2. ボタン押してから考えたら－△
3. 名譽挽回で、次も出る？－△

長野 博

1. いつまでも今のままでいてネ－○
2. 新しい事にチャレンジしようネ－○
3. そろそろ子供が欲しい年ごろネ－○



三宅 健

1. お茶でいい？－△
2. 冷たいジュースでいい？－△
3. コーヒーでいい？－×



車內

V6

1. 皆がスヤスヤ眠れるように安全運轉－○
2. 早くお家で寢かせてあげよう－○
3. 車を停めて、ゆったりオヤスミ－×

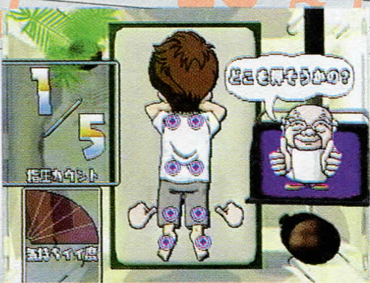


Mini Game

在遊戲途中經常有些迷你遊戲出現，而迷你遊戲的總數供有三個，包括指壓按摩、角子老虎機和RPG式戰鬥，但除了角子老虎機外，其餘兩個都是隨機出現的事件。如果成功通過這些迷你遊戲的話，便有可能得到特殊咭牌。

指壓按摩

當到達某特定的事件時就會出現一名指壓先生，他會幫其中一名成員進行指壓，而接受指壓的成員疲勞度會減低。而玩法要在身上4個不同的位置進行指壓，但並不是所有的位置都是適當的部位。如果按錯部位，那麼被按的人就會非常辛苦，如果5次機會中不能達到一定程度就可能出現反效果。



角子老虎機

只要在星期日到老地方就可以玩到的迷你遊戲，而玩法和普通的角子老虎機，只不過內裏全是由V6的成員組成，當相同的人物成一直線時就算成功，並且可以獲得特殊咭牌。另外除了可以在星期日玩到這遊戲外，平時亦可以進入OPTION畫面中選擇「スロット」也可以玩到，而且還可以得到特殊咭牌。



RPG式戰鬥

每當在遊戲途中遇到一些可惡的人物時就會出現的事件，而玩法就是以RPG戰鬥來解決，基本上自己的能力可分為體力和氣力，當體力降至0的話就代表失敗。而戰鬥的指令可以分為：

1. 厳重注意：即是給予對手最普通的攻擊。
2. 必殺技：使用各種不同的必殺技攻擊。
3. こらえる：防御對手的攻擊，而且可以回復少量的氣力。
4. にげる：逃離戰鬥的現場。

而遊戲本身供有9種不同的必殺技，而使用必殺技時是需要消耗氣力，但有些必殺技是可以作回復用途。



TRADING CARD（Tカード）

遊戲的另一特色就是設有一些特殊咭牌，而得到咭牌的方法基本上有幾種，包括在事件發生時選擇適合的答案、完成一些特定的事件（如MINI GAME），這些都是取得咭牌的方法。而咭牌的種類分為4種，分別是EVENT CARD、SPECIAL CARD、ENDING CARD、PROFILE CARD，其中以ENDING CARD和PROFILE CARD最難得到，而全部的咭牌總數多達110張。



EVENT CARD－取得此咭的方法是在事件發生時選擇適當的答案即可，而咭牌中的圖畫就是玩者選擇那答案的結果。



SPECIAL CARD－此咭牌所記錄的是遊戲途中出現的真人片段，而取得的方法就只可以說一句「碰碰運氣吧！」。



ENDING CARD－這當然是記錄了玩者所取得的遊戲結果，如果閣下希望可以集齊所有的ENDING CARD，那麼便要忍心些將V6摧殘，才可以取得最差的ENDING CARD。



PROFILE CARD－這咭牌只可以在角子老虎機中才能得到，內裏是記錄了V6各位成員的資料。



另外遊戲是設有TRADING CARD服務，當別人擁有自己沒有的咭牌時，便可以利用這個系統來進行交換咭牌，玩者只需要將別人的MEMORY CARD插在另一個插位上，再利用「Tカード」中的「トレードモード」，這樣就能和別人交換手上的咭牌。



慟哭　之後

TEXT：覺羅

AVG　製造商：DATA EAST　發售日：2月26日
價格：6800日圓　容量：CD-ROM
MEM　SEGA SATURN

遊戲簡介

遊戲本身就是一隻有年齡限制的遊戲，玩法基本上和別的電腦AVG遊戲一樣，需要在一處地方內找到不同的道具來解開謎團。人物更是由《野野村病院》的人物設計橫田守擔任，再加上強大的聲優陣容。另外故事內容相當神秘，遊戲的分岐線很多，故事的結局多達20個，可見遊戲的故事性很強。

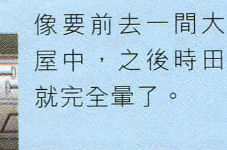


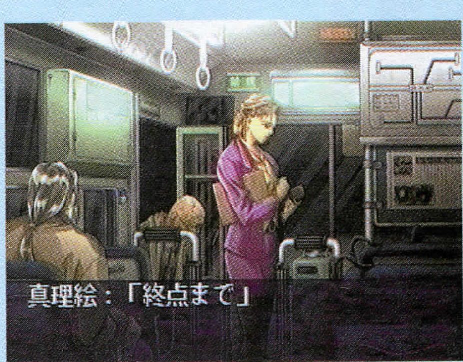
故事的開端

故事發生在月黑風高的晚上，一輛巴士正載着一批乘客回家。在巴士的前排上只見一名長髮的男子單獨地坐着，而故事的主角時田一也以及他的同學笹本梨代亦在後面，二人在這漆黑的環境下不其然又想起了近日多宗的人口失蹤案，最初就是一位女子高校生直海，警方亦曾經登出尋人告示，之後就是一名郵務員。之後二人就開始傾談一些有關學生畢業典禮的事情，而梨代則有幸成為畢業典禮中伴奏的鋼琴家。此時另一批的乘客上車，其中包括學校的真理繪老師，但她可能太疲倦的關係，所以就見不到二人的存在，並坐在巴士最後排的地方。但二人覺得最奇怪的是有一位老伯好像特意要坐在老師的旁邊。突然巴士和另一輛私家車發生意外，而時田就因此暈掉，但在迷糊之間聽到眾人好像要前去一間大屋中，之後時田就完全暈了。









行 動 次 序

1. 侍女部屋

時田在夢中聽到少女的叫聲而醒來，於是便四出找尋房間的鎖匙。首先在衣櫃中可以得到「手電筒」和在書檯的櫃內可以得「舊電池」，然後裝進手電筒內使用。之後調查床鋪兩次，在床下使用手電筒就可以找到「鍵01」，另外在面盆旁可找到「毛巾」。主角利用「鍵01」就可以離開侍女部屋。





2. 洗車場

遇到在巴士上的老伯，他全名叫神田川，是一名行為古怪的人，並好像認識真理繪老師。

3. 1F 樓梯

遇到真理繪老師，詢問之下原來是老師是認識神田川，她並解釋由於剛才的交通意外，所以大家都留在這古老大屋內，現在她正在四處找尋離開的鎖匙。至於梨代和其他的乘客就十分安全，而巴士司機在外面找無線電儀器，大約一小時就會回來。



4. 調理室前

遇上巴士上的另一名乘客，他全名叫做柴田桂，,而且他似乎對時田和梨代之間的關係非常好奇。

5. 更衣室

在這裏遇到巴士上最後的兩名乘客，她們的名字分別是羽鳥泉（いつみ）及青木千砂，她們本來打算來旅行的，結果途中遇上這次交通意外，另外她們是認識柴田桂的。



6. 寬敞部屋

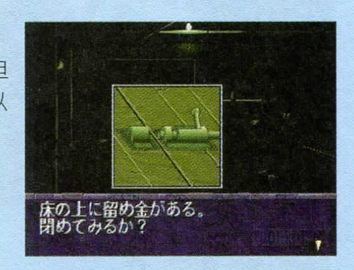
在這裏遇到梨代，她見時田好像發燒，所以正在尋求探熱器，從她口中知道侍女部屋本來是沒有上鎖，而二人決定去洗車場一趟。在這裏發現旁邊的車閘並沒有關上，而在水道下找到「木棒」，進入洗車場奧的紙箱內可以得到「電動螺絲批」。離開房間時會遇到泉，他希望時田可以替她拿走鞋上的香口膠，方法就是用「木棒」就可以將它拿走。





7. 弓箭之部屋

在這裏可以取得「弓箭」，但首先要將地毯下的掣卡上才可以安全地取走「弓箭」。



8. 鍋爐室

在鍋爐的右手面可以取得「鏡子」。

9. 1F 樓梯

遇到真理繪老師，她正想和時田二人去談談修業旅行的事，但怎知通往會客室的門被鎖上，於是她便一人去找通道的鎖匙。

10. 1 階洗手間

這裏的肥皂內可以找到「鍵03」（只限梨代不在時才能得取，所以可以遲些才取回）



11. 寬敞部屋

在這裏會遇到泉和千砂，並發現一道寫上「打不開的房間」的門，之後她們便前去更衣室洗澡。這時就可以在大櫃上取得「膠帶」和左手面的抽屜內取得「魚絲」。四處調查後發現那門上被白色的膠阻礙着，而衣櫃就被繩子綁着。

12. 更衣室

發現泉及千砂沒有熱水可以洗澡，於是便決定前去鍋爐室。

13. 鍋爐室

在水管上發現缺口（玩者可以用膠帶或毛巾阻着缺口，但出現的事件會不同），利用毛巾阻着缺口後就可以開啟水掣，但結果還是漏水，而梨代提議去洗車場。在洗車場內，梨代會想起以前和時田單獨相處的情況。再次返回洗車場，在架上取得「有機溶液」。





14. 更衣室前

這時會遇到神田川，他笑淫淫地從更衣室中出來，並帶時田二人到另一處地方，並警告二人千萬不要離開這大屋，否則便會遇到不幸。

15. 更衣室



再返回更衣室時，泉和千砂剛剛洗澡完畢出來，然後時田和梨代就可以進入更衣室的浴場，利用花灑將溶劑暖化。

16. 寬敞部屋

利用溫暖的溶劑，就可以將門上的物質溶掉。正想開啟門時，真理繪老師出現，並表示這裏是處非常危險的地方，原因是她在「弓箭之部屋」發現了一些可怕的事件。在1F樓梯中真理繪説出原來她在房間內找到死屍，而時田就決定一人入內調查一下。在房間的儲物櫃內找到老師所講的屍體，但在他身上卻找不到任何線索。離開房間後發現在洗車場內聽到泉的叫聲，於是便和老師趕到現場。原來泉等人在洗車場內發現連唯一的車房出口都被關上，於是真理繪便決定將所有人齊集這裏，討論事情的發展去向，但最終仍然達成不到任何解決辦法。







17. 打不開的房間

在床邊的鏡子下可以找到「鍵02」。之後在調理室前、浴場、寬敞部屋、弓箭之部屋和扉2前都能找到其他人。

18. 扉 2

利用在「不開的房間」內得到的鎖匙就能開啟這門，這時泉和千砂出現並進入2階的內部。而桂就會和時田一起去寬敞部屋找真理繪和梨代。



19. 會客室

在門前會聽到兩人的聲音，她們就是交通意外中私家車的人，NORMA WENDY和白川子鈴。她們亦和時田一樣被困屋中，並四處找尋鎖匙離開。

20. 洗車場

在門外已經聽到子鈴的聲音，入內發現她打翻了油漆，結果令自己滿身油漆。而時田就替她找尋適合的衣服更換。



21. 侍女部屋

在衣櫃內可以找到一件「工人服」，於是便將她交給子鈴。

22. 洗車場

在門外聽到水聲，望進內裏發現一名巴士上前排的乘客正在洗走手上的污漬。他名字叫做田邊，從表面看來他身上可能染上重病。



23. 扉 2 前

在這裏遇到柴田桂，這時玩者可以自行決定是否和他一同行動。

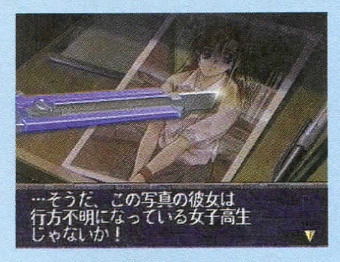
24. 會客室

可以利用「鍵03」或從鎖匙孔中觀看子鈴換衣服的情況。



25. 賞狀部屋

在這裏知道桂是一個不喜歡藝術的人。在書檯的抽屜內可以見到一幅女生的相片和取得一把「㓟刀」，這時就會和桂分別。



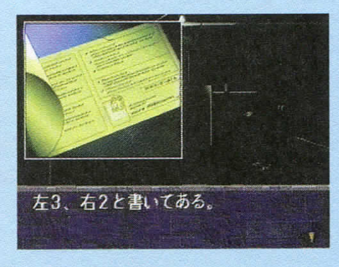
26. 寬敞部屋

利用剛才的「㓟刀」就可以將衣櫃的繩子切斷，在裏面會發現一個保險箱，但開啟的密碼就不知道。



27. 弓箭之部屋

在內裏發現田邊，他行為仍然是古古怪怪，不久他就會離開。之後在紙箱內發現了一張保證書，上面寫着左3右2。



28. 寬敞部屋

利用保證書上的密碼就能開啟保險箱，並且發現「鍵04」。而神田川就在這時出現，並發現了一袋藥物，而他表示這醫院的水準很差，還經常有病人死的事件發生。

29. 扉2前走廊

在這裏會見到泉，她不小心將一個紙袋跌落縫隙，於是玩者就可以選擇用「木棒」或「魚絲」將紙袋拾起（不同的物件會影響後來的事件）。



30. 2F樓梯

在這裏會遇到兩名少女的叫聲，上前一見發現泉和千砂倒在地上（要使用棒拾起紙袋才能出現這事件）。



31. 寬敞部屋

泉會出現在這房間內，並說出千砂正在1階洗手間內。

32. 1階洗手間

發現千砂的手臂因剛才的碰撞而出現瘀傷，而玩者此時要選擇「中に入る」，作出一些關心的慰問。之後就會一同返回寬敞部屋和泉會合，她們亦會一同離去。



33. 扉4

利用保險箱的鎖匙就可以開啟此門，而NORMA和子鈴會在這時出現，但發覺NORMA對子鈴的語氣很差，詢問之下知道子鈴是NORMA家裏的工人。

34. 扉2前

發現千砂正在為某些事情而保護着子鈴，並聽到神田川可能和子鈴有着神秘的關係。



35. 洗車場

遇到NORMA在此，起初以為她知道屋內的一切事情，但後來知道她原來正在欺騙時田。她還用水弄濕時田，並且令到周圍都佈滿積水。



36. 寬敞部屋

在此再遇到NORMA，她在這裏拾到泉留下來的字條，並想離開房間，此時玩者要選擇「ひきとめる」，然後她會將手上的字條交給時也，上面是寫着「Oh, set two money, you care」，而她亦會和時田一起行動。



37. 會客室

來到這裏雖然未能解開紙上的英文，但可以先解開右手面的密碼鎖，密碼分為兩組：首先輸入4,5,11,12；之後再輸入5,6,10,11。這樣就可以取得遊戲後期的重要道具「十字螺絲批」，而二人就繼續四處找尋子鈴。



38. 2F樓梯／資料室前

在這兩處地方都可以找到子鈴，而NORMA會將屋內所出現的神秘事件告訴子鈴，但她反應並不太大。

39. 洗車場

在門前會聽到梨代、真理繪和桂的對話，和說話內容中桂不停地說出讚美梨代的話。

40. 會客室

在門前聽到泉和千砂的對話，原來她們正在討論剛才紙袋內的絲帶是否好看，而時田說了一些讚美的說話後，千砂就害羞地離開了。



41. 洗車場

發現可疑的田邊又再出現，於是進入隔鄰的房間內見到千砂的腳被夾在水渠間，而她會將「銀色之鍵」交給時也，但記着千萬不要離開，否則千砂的性命不保。救她的方法是首先在她的頭上取走髮夾，利用髮夾接通電箱的缺口和開啟電源。之後將車胎移開並用螺絲批開啟電掣，這時就可以使用電動螺絲批將夾着千砂的水渠弄開，這就完成拯救千砂的行動。而田邊這時進來，但他似乎並不高興時田救出千砂。





42. 寬敞部屋

在桌上取得鎖匙一條，完成拼圖後就知道這是「儲物櫃之鍵」（但其實玩者可以不用完成拼圖，但筆者建議還是完成吧！）。

43. 升降機

將千砂取得的「銀色之鍵」插進旁邊的開關掣就可以開動升降機，利用它就可以到達2階，不過此時升降機就會壞掉。



44. 納戶

在這裏可以取得三件道具，分別是盔甲處的「盔甲之手」、水桶內的「布」和房間裏的「繩梯」，而房間的開啟方法就是使用「儲物櫃之鍵」。

45. 食人魚部屋

在書檯的抽屜裏可以取得「金幣」，另外在書檯前可以取得「水槽蓋」。

46. 屋根裏部屋

在這裏會遇到一名神秘少女，她一會兒就會離開，之後在雜物架上可以取得「剪鉗」。



47. 工作室

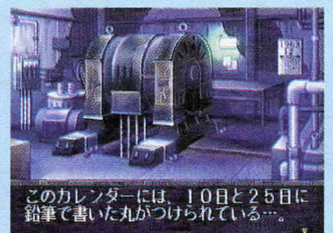
在鹿頭上可以取得繩子，之後在最右手面會發現回轉式手掣，移動它就會出現通往上層的樓梯。



48. 機械部屋

利用金幣就可以開啟此門，內裏是升降機的機械室，而時田亦開始修理它而令升降機重新啟動。在左手面的機械上可以取得「鐵筆」，而在書檯上可以取得「磁碟片」，另外調查日曆會見到10號和25號是圈着的，之後離開時可以得到神秘少女留下來的OK繃。





49. 階段／升降機

這時會出現不同的分岐路線，選擇階段或升降機時事件的路線會有很大的不同，而筆者就選擇了階段，首先要開啟電子密碼鎖，而密碼就是1025。而且在到達樓梯前千萬不要經過暖爐部屋，如果不是的話可能會嚴重地影響後來的故事。當到達1F時會遇到泉和千砂，她們會上去2F調查。繼續前進會遇到田邊，他的行動非常急速，而且無視時田並沿樓梯上了2F。





50. 更衣室

在門前聽到有人的腳步聲，於是在旁邊躲起來，而從裏面出來的是子鈴，她的樣子似乎很慌張。進入浴場時發現NORMA被人用木板困在浴江中，而水喉還不停地放水。而救她的方法是首先利用「剪鉗」將鐵絲剪開，然後在更衣室中將面盆的「水龍頭」取出，並且將它安進浴場內，之後再用「鐵筆」將木板撬走就可以救出NORMA。但NORMA在救出時已經奄奄一息，於是玩者就可以自行決定是否替她做人工呼吸。最後將她交給門外的真理繪，她會送NORMA到寬敞部屋。







50. 寬敞部屋

由於真理繪已經帶NORMA來到這裏，於是時田亦可以了解她的情況，而真理繪就會出去尋找子鈴。進入打不開的房間內，時田會見到NORMA已經清醒過來，她答謝時田的救命之恩。而時田正想離開寬敞部屋時，老師和子鈴就一同回來。真理繪不停地追問時田有關剛才的詳細情況時，子鈴的面色顯然地起了變化，而時田所見的似乎就是事件的關鍵，但最終時田還是替子鈴暫時隱瞞着這件事情，而子鈴就提議去其他地方找適合的衣服給NORMA。





51. 調理室

利用金幣亦可以開到這門，在左手面的櫃中會找到幾種不同的物件，而現在需要的是「ワンワングルメ」，之後就可以去找子鈴。

52. 會客室前

會遇到神秘少女的小狗，將手上的「ワンワングルメ」送給小狗後，那名神秘女子會再次出現，但她最終仍是沒有表露身份。



53. 屋根裏部屋

終於在這裏找到子鈴，她正在替NORMA找尋適合的衣服。於是時田便追問她剛才在浴場的事情，但她並沒有詳細回答，只知道和神田川有些關係。不過從神色看來，她好像很想離開這裏，而時田亦只好要求她在路上繼續説出真相。



54. 工作室

二人沿路來到工作室門前，子鈴表示有説話要講給時田聽，於是她便帶時也來到納戶中。此時她突然脱去上衣，起初時田也不明白她的所為，後來知道她希望時田不要將事件告訴別人，原因是她口中的「旦那様」(即NORMA的父親)是個對她管教很嚴厲的人。雖然如此，但她表示NORMA並不知道父親的行為，所以NORMA本性是不壞的。不過當她見到NORMA被困時，心裏卻有着殺她的意圖。時田聽完這番話後仍然不太相信她所講的事，但無論如何，她亦希望子鈴能夠在離開大屋前，一直幫忙自己做事。





55. 暖爐部屋

進入這房間的同時就會見梨代衣衫不整，並且和桂一起，但二人沒有交代詳細情形就離開這裏。之後再返回暖爐部屋，在木偶公仔下可以取得「上鏈鎖匙」。

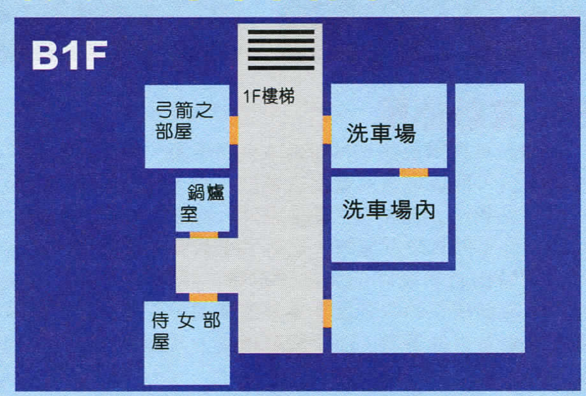


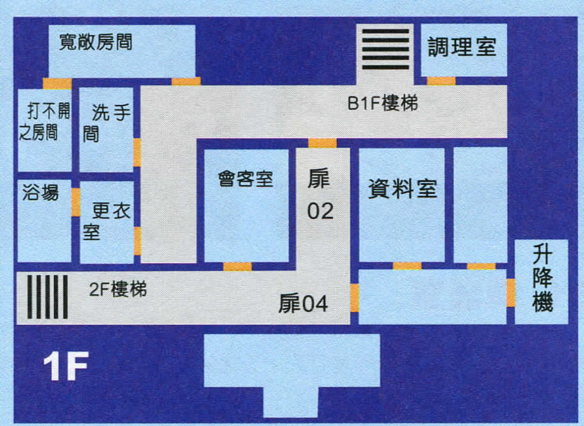
56. 2F樓梯／納戶／電子密碼鎖

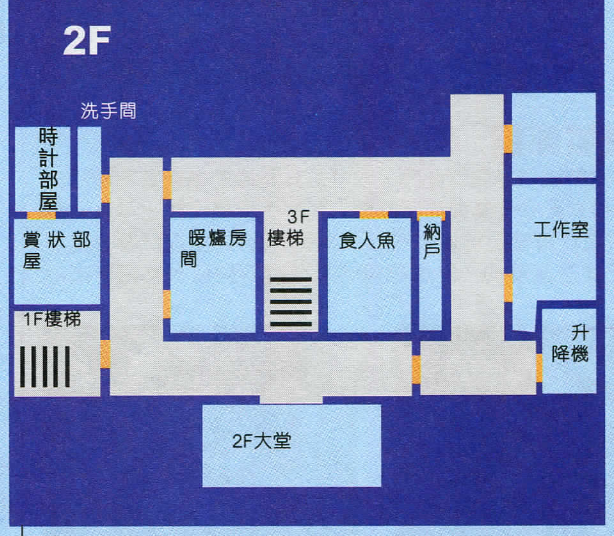
在以上的任何一處地方都會遇上真理繪，她希望時田可以帶NORMA到暖爐部屋弄乾衣服。於是時田就去到寬敞部屋接NORMA來這裏，之後時田便要繼續找尋梨代的下落。

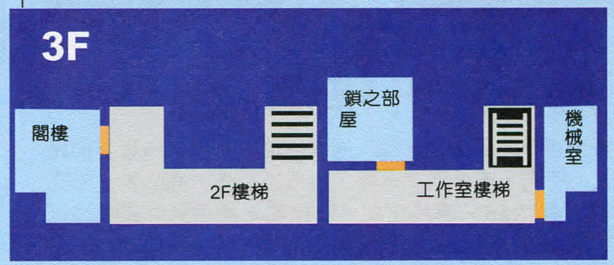


整間大屋的平面圖











文：ZAC

簡簡單單 料得兩單 睇咗就蠢 唔睇慳返

清明時節雨紛紛 傑斯大人又回魂

早幾日小弟走咗上SNK香港分壇探班，喺嗰度就俾小弟現咗一個「好驚人」嘅秘密：原來佢哋已經「秘密地」擺咗部《REAL BOUT餓狼傳説2》喺度。小弟就梗係第一時間發揮哩個「無賴本色」，走過去玩返兩鋪啦。今集係就係好玩咗，但係有啲嘢就真係令小弟好唔明嘅。好似話當小弟打完「又回魂」嘅傑斯大人（佢仲有DEADLY RAVE呀～～）之後，就出玩咗哩個爆機畫面，完全冇所謂「大佬」哩樣嘢。可能大家會話：「乜今期大佬唔係傑斯大人咩？」小弟就覺得唔係嘞。如果大家有見過《RB2》張海報，就會見到有一個俾人打到踎咗喺處嘅TERRY、一隻踩住TERRY頂帽嘅腳同一頂俾隻腳踩住嘅帽。好明顯哩隻腳嘅主人應該就係今期嘅大佬。有朋友話唔係，佢哋話嗰隻腳係呀RICK嘅。之但係，呀RICK係着西褲，而嗰隻腳就係着牛仔褲嘅，隻GAME入面除咗TERRY、FRANCO同BLUE MARY之外，就冇人着JEANS。咁會唔會係佢哋？咁又唔會，事關TERRY同FRANCO兩個都係着波鞋，而MARY係着BOOT仔嘅。如果係咁，照小弟估計隻GAME會好似《餓狼3》咁，玩者要達成某啲「條件」先至會見到真正嘅大佬同真正嘅結局嘅。另外，除咗啲人物有新招之外（詳情請睇《業務機戰隊EX》，此乃廣告），今集仲有個新系統。哩個系統暫時知道係CONTINUE嗰時先至有，對戰嗰陣時有冇就未清楚。個系統就係當閣下CONTINUE嘅時便，如果閣下撳唔同嘅掣嚟決定就會對戰局有「重大」影響。例如喺CONTINUE時撳A掣，咁閣下喺出嚟嘅時候，係會一開始就可以出超必；而撳B掣，咁對方嘅體力就會少咗4分1，得返75%；而如果撳C掣，就會有一個叫「EXTRA MATCH」嘅嘢，但係小弟未試過，所以暫時未知係乜；至於撳D掣，會變返NORMAL GAME，即係乜都冇變。至於仲有乜嘢新料，咁大家就要留意以後我哋嘅報導嘞（廣告呀～～）。

■哩個就係OPENING嘅畫面

■哩個就係《RB2》嘅海報，係「誰是大佬」嘅線索……

EHRGEIZ

唔知大家有冇玩過NAMCO隻格鬥GAME《EHRGEIZ》（音：AIR-GUYS，德文嚟，好似話係「鬥神」咁解）呢？好多機友話難玩，因為個玩法同其他格鬥GAME完全唔同，如果各位有玩開PlayStation嗰隻《TOBAL NO.1》或者《TOBAL 2》嘅話，就應該會易啲上手。如果大家對個玩法都仲係唔明嘅話，就可以睇吓我哋哩幾期嘅《業務機戰隊EX》（廣告萬歲！），我哋會有好詳盡嘅介紹㗎嘞。咁隻GAME有乜特別？除咗話可以喺個畫面度走嚟走去，擒上擒落之外，仲會有ITEM攞、有架生執、有隱藏人物等等（好鬼多嘢玩㗎衰鬼）。隱藏人物嗰方面，要喺6分40秒之內打到去第9隻，都咪話唔苛刻呀，至於點先有得用？佢哋就好似《鐵拳3》咁，每過一段時間就會出一隻咁㗎。聽聞出書之日，香港某啲機鋪應該會有得用嘞。咁小弟對哩隻GAME嘅評價係點呢？小弟會話，好唔好玩就見人見志，你話唔好玩，攞枝鎗指住你個太陽穴你都唔會話好玩㗎啦，係咪？但係小弟覺得如果閣下覺得唔係某某廠出，又或者覺得「玩法同以前嗰啲都唔同嘅」而唔玩，咁小弟就會覺得要同你收線嘞。後生仔又點解接受唔到新事物呢？話自己上一代老土OUT-DATE又識（←受咗刺激？講得咁激）……講返轉頭，NAMCO原來打算遲啲搞返個《EHRGEIZ大賽》，雖然詳情就未知，但係聽講佢哋想搞WORLD TOURNAMENT，即係話全球性嘅比賽（乜得咁激？），好似話「香港區出線冇問題」嘅冠軍可以去遊埠咁話。NAMCO話家陣仲係初步構思階段，但係小弟估佢搞嘅機會都有89成㗎嘞。大家如果想參加就好快啲去操多幾鋪嘞。至於個比賽嘅詳情，大家就請留意小弟日後嘅報導啦！

鳴謝：SNK ASIA LTD.

遊戲漫畫縱橫談 Part. 2

TEXT:J.J

今次我們會主力介紹現時推出最多遊戲機漫畫的公司「鄺氏」，此外亦會送出各公司送給《遊戲誌》讀者的親筆簽名畫。

「拳皇'97 THE KING OF FIGHTERS'97」



「侍魂SAMURAI SPIRITS 64」



「盜墓者」

「鬥神傳 3 BATTLE ARENA TOSHINDEN 3」



鄺氏製作有限公司	遊＝遊戲誌
榮＝鄧耀榮（拳皇'97主編）	光＝志光（拳皇'97編劇）
鄺＝鄺世傑（鄺氏製作有限公司副總監）	

遊：在現時的漫畫市場上，鄺氏是否擁有最多遊戲機漫畫的公司？

鄺：對，而且不論是數目或銷量也是最多的。

遊：最初是在甚麼原因令鄺氏取下拳皇96的漫畫版權的？

鄺：其實現時拳皇的主筆鄧耀榮（靚榮）本身是極喜歡拳皇系列的，某次我和他談到不妨取下拳皇的版權後，SNK的代理精密電腦公司亦大感興趣，拳皇96就是這樣誕生出來的了。

遊：那麼之後的《侍魂》及《鬥神傳3》呢？是否因為感到遊戲漫畫有市場而推出？



鄺：並非是這樣的一回事，早陣子有另一間漫畫公司想推出《餓狼傳說》、《龍虎之拳》的漫畫，但因為我們其實在洽談拳皇版權時是已連這兩套作品也買下來的，於是該公司改為想推出《侍魂》，但到最後關頭卻又臨時決定取消出書的計劃，由於精密電腦不想一番心血白白浪費，於是便找我們合作完成了這書。至於《鬥神傳3》方面，也是日本方面的生產商透過精密電腦想找人出漫畫，精密電腦見我們之前兩本漫畫也有聲有色，所以亦再一次和我們合作。



遊：有沒有推出第四本遊戲機漫畫的計劃？

鄺：是有的。如無意外的話，大約會在4至5月推出。

遊：可否透露是哪個遊戲的漫畫版？

鄺：某N字頭大公司的遊戲，性質仍是以格鬥為主……其他的暫時仍要保密。

遊：其實你們對於特別版是怎樣看的？



鄺：老實說，特別版對於宣傳及聲勢是很有幫助的，但對銷量本身其實沒有多大作用，因為故事不好的話，特別版之後銷量便會打回原形。

遊：我看見你們的特別版很多時會送些古靈精怪的東西，其實這樣做的成本會否很高？而特別版的印數會是普通版的約多少成？

鄺：若然不高的話就不用提高售價了，當然，我知道其他公司有些成本很低的特別版也定在很高的價錢，但我們是會看實際成本來提高售價的，至於印數則不大方便透露，以免被炒家知道。只能說我們會盡量做到飽和的狀態，令買書的人都能買到想買的版本；其實我們本身也打算在5月的時候暫停推出特別版一段時間，不過最近看過東TOUCH的漫畫選舉，知道讀者對特別版亦似乎感到煩厭後，可能會將時間提早至4月中。

遊：不論是構思或製作上，遊戲機漫畫和一般漫畫有甚麼分別？

鄺：構思方面是容易了很多，因為作品本身會有一個內定了的故



事，只看你如何去表現出來吧，但這種創作自由被局限亦同樣是難度所在。另一方面，一個受歡迎的遊戲被漫畫化時，可以較容易吸引讀者，至於能否保持銷量便要看主筆本身的功力了。

遊：資料準備方面會否有甚麼特別？

鄺：每個遊戲我們都一定會設下一部，令助理及主筆能更易取得資料。

遊：拳皇的助理在接手拳皇之前是畫哪本書的？會否有不習慣？

鄺：他們之前是畫《鬼書皇》的，由於性質相近（打書），所以很快就已能上手。



遊：現時《拳皇97》全組一共有多少人？

鄺：若單是黑稿製作的話也有十一、二人，分色則再有四人以上……全部也是香港人來的（笑）。

遊：（笑）

遊：你們會否覺得遊戲機漫畫的讀者年齡層比其他漫畫為低？

鄺：覺得，而且還是低很多，根據我們的調查，拳皇的讀者主要是20歲以下的人，而鬥神傳更誇，有不少讀者只有6、7歲……

遊：為何會有這種現像的？

鄺：這和遊戲的機種有關——拳皇是街機為主，但鬥神傳主力在家用機，所以讀者都集中在玩家用機的人，往往讀者畫版會收到小學生的投稿。

遊：在拳皇方面，既然遊戲本身是每年也會推出新版本，你們在漫畫方面會否有某種配合？

鄺：在故事構思方面，我們會先想好全年的基本，安排好某些重要角色的出場時機，然後再於每期編排細節，至於期數方面則會盡量保持為52期一個單元。

遊：你們對《盜墓者》又有甚麼看法的呢？

鄺：由於這是我們第一次推出格鬥以外題材的遊戲漫畫，所以想先以這種兩期完短篇試一試市場的反應吧。

接下來我們改變了訪問的場地，來到了《拳皇'97》主筆靚榮的房間，這時他正和志光兩人玩NEO．GEO版《REAL BOUT SPECIAL》……

遊：靚榮你是從哪一集拳皇開始玩的？

榮：由94開始我就已經有玩拳皇系列，但其實在這之前亦一直有玩SNK的格鬥遊戲，最早的話可以算到《餓狼傳說I》。

遊：在構思拳皇97的時候，會否和96有甚麼分別？

光：96的時候，整個故事是圍繞着數位主角來發展，除了草薙京、八神庵或坂崎獠外，其他人物甚少有出場的機會，反而97會採用一種「人物嘉年華」的方式，盡量保留原著中「每個角色也是主角」的感覺。

遊：在遊戲的眾多角色中，哪一位是你本身最喜歡的？

榮：我本身最喜歡的是坂崎獠，所以在作品之中亦會花較多筆墨去描寫他。



遊戲誌送遊戲漫畫親筆畫行動！

在結束今次遊戲漫畫的專題之前，我們很多謝各公司在百忙中為《遊戲誌》的讀者準備了一幅親筆簽名畫，現在各位只要選出自己最想要的簽名畫，填妥以下的表格寄來：灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓，信封面註明〔遊戲誌送遊戲親筆畫〕便有機會獲得這獨一無二的簽名畫了！



■BIOHAZARD 2



■盜墓者



■街霸III



■侍魂



■拳皇'97



■鬥神傳3

遊戲誌送遊戲漫畫親筆畫行動！參加表格

截止日期：1998年3月27日

公布日期：1998年4月10日（第72期《遊戲誌》）

姓名：______________________

年齡：________ 身份證號碼：__________

地址：______________________

__________ 聯絡電話：__________

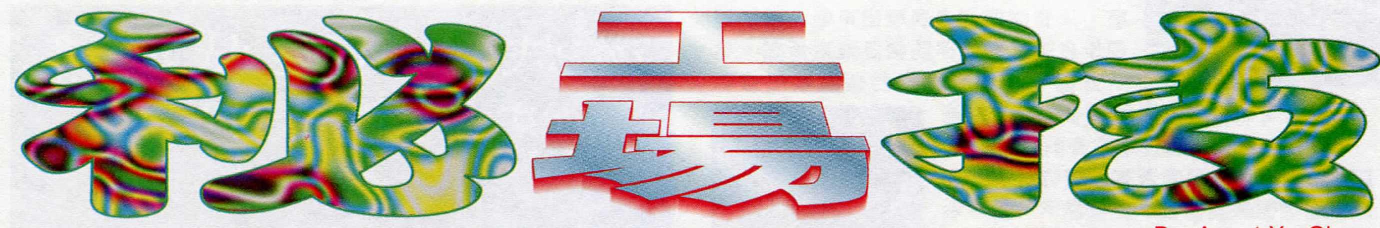
閣下想得到之親筆簽名畫為：

☐ BIOHAZARD 2　　☐ 街霸 III
☐ 拳皇 '97　　☐ 侍魂
☐ 鬥神傳 3　　☐ 盜墓者

**只可選其中之一*

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。





By: Agent X · Glen

1級猛料 如何選擇Special Partner、使用六位隱藏人物之方法

遊戲：MARVEL VS. CAPCOM ~CLASH OF SUPER HEROES~
機種：街機

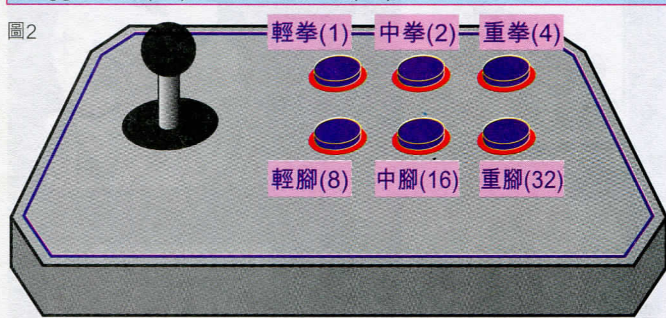
在第68期曾為大家介紹過如何使用兩位隱藏Spacial Partner－「Shadow」&「Sentinel」。事實上，玩者是可以根據一定的方式來選擇自己所喜愛的Special Partner。首先，我們會發現Special Partner表是分為20格(未將隱藏角式計算在內)，若果我們將之編上號碼，便會得出以下結果。(圖1)另外，我們亦將控制器作如此編碼(圖2)，之後我們便可以介紹如何選擇Special Partner之方法了。

超戰士(1)	Lou&阿卡比(2)	阿瑟(3)	想鐘　崎(4)
東風(5)	Devilotte公主與地獄大師&Dr.震栗(6)	Anita(7)	魔法使Pure&老虎貓阿花(8)
Michelle Heart(9)	Thor(10)	Cyclops(11)	Magneto(12)
Storm(13)	Jubilee(14)	Rogue(15)	Psylocke(16)
Juggernaut(17)	Ice Man(18)	Colossus(19)	US Agent(20)



圖1

圖2



首先，若我們欲選擇「超戰士」作為Special Partner的話，只需要在Special Partner畫面出現之前，按START＋輕拳(1)便可。因為輕拳是代表1，即對應圖1中的「超戰士」；若果你要選擇「阿瑟」的話，只需按START＋輕拳(1)＋中拳(2)便可。(即1+2=3)如此類推之下，玩者便可以自行組合出圖1　中各人物的數字來了。由此，我們便計算出以下各人物選擇的方法表：

人物方法(需按著START來輸入)

超戰士(1)	輕拳
Lou&阿卡比(2)	中拳
阿瑟(3)	輕拳＋中拳
想鐘　崎(4)	重拳
東風(5)	輕拳＋重拳
Devilotte公主與地獄大師&Dr.震栗(6)	中拳＋重拳
Anita(7)	輕拳＋中拳＋重拳
魔法使Pure&老虎貓阿花(8)	輕腳
Michelle Heart(9)	輕拳＋輕腳
Thor(10)	中拳＋輕腳
Cyclops(11)	輕拳＋中拳＋輕腳
Magneto(12)	重拳＋輕腳
Storm(13)	輕拳＋重拳＋輕腳
Jubilee(14)	中拳＋重拳＋輕腳
Rogue(15)	輕拳＋中拳＋重拳＋輕腳
Psylocke(16)	中腳
Juggernaut(17)	輕拳＋中腳
Ice Man(18)	中拳＋中腳
Colossus(19)	輕拳＋中拳＋中腳
US Agent(20)	重拳＋中腳
*Shadow(21)	輕拳＋重拳＋中腳
*Sentinel(22)	中拳＋重拳＋中腳
*隱藏人物	

六位隱藏人物

使用方法(可同時選擇兩位隱藏人物)

Lilith：在人物選擇畫面中，首先移到Zangief那裡，然後順序輸入：「←、←、↓、↓、→、→、↑、↑、↓、↓、↓、↓、←、←、↑、↑、↑、↑、→、←、↓、↓、↓、↓、→、→、↑、↑、↑、↑、←、←、↓、↓、↓、↓、→、↓」便可。



Roll：在人物選擇畫面中，首先移到Zangief那裡，然後順序輸入：「←、←、↓、↓、→、→、↓、↓、←、←、↑、→、↑、↑、→、→」便可。

Shadow Lady：在人物選擇畫面中，首先移到Morrigan那裡，然後順序輸入：「↑、→、→、↓、↓、↓、↓、←、←、↑、↑、↑、↑、→、→、←、←、↓、↓、→、→、↓、↓、←、←、↑、↑、→、→、↑、↑、←、←、↓、↓、↓、↓、↓」便可。

Red Venom：在人物選擇畫面中，首先移到春麗那裡，然後順序輸入：「→、↓、↓、↓、↓、←、↑、↑、↑、↑、→、→、↓、↓、←、←、↓、↓、→、→、↑、↑、↑、↑、←、←、↑」便可。

Orange Hulk：在人物選擇畫面中，首先移到春麗那裡，然後順序輸入：「→、→、↓、↓、←、←、→、→、↓、↓、←、←、↑、↑、↑、↑、↓、↓、→、→、↑、↑、↓、↓、↓、↓、↑、↑、↑、↑、←、↑」便可。

Gold War Machine：在人物選擇畫面中，首先移到Zangief那裡，然後順序輸入：「←、←、↓、↓、→、→、↓、↓、←、←、↑、、↑、↑、↑、→、→、←、←、↓、↓、↓、↓、→、→、↑、↑、←、←、↓、↓、→、→、↑、↑、↑、↑、↑」便可。

(各人的招表則請參閱《業務機戰隊》)



3級好料 四位隱藏Partners

遊戲：TOUR PARTY～ 去卒業旅行吧！～
機種：PlayStation/Sega Saturn

在標題畫面中，玩者只要輸入以下所列出的指令，成功的話便會有一聲效果，這樣就會增加了四位隱藏Partners：

人物	指令
響　史郎	○、×、○、×、L1、R1、L1、R1、×、○、×、○、R1、L1、R1、L1(PlayStation) A、B、A、B、L、R、L、R、B、A、B、A、R、L、R、L(Sega Saturn)
利根文吾	○×16次(PlayStation) A×16次(Sega Saturn)
阿賀野奈緒	↑、↓、←、→、L1、R1、○、×(PlayStation) ↑、↓、←、→、L、R、A、B(Sega Saturn)
漣　汧	↑、→、↓、←、↑、→、↓、←、↑、→、↓、←、↑、→、↓、←(PlayStation/Sega Saturn)




■ 在這裡輸入各指令。


■ 漣汧。

2級勁料 自創最強選手

遊戲：J-LEAGUE實況炎之STRIKER
機種：Sega Saturn

提供：陸偉康

玩者需要進入「選手作成」畫面中，在輸入了姓名、外貌之後，便會進入選手能力分配畫面。玩者首先用盡所有電腦原本給予玩者的能力值(即「のこり」到0為止) ，然後到未曾增加的能力項目上減少1 點，再將那1點給予另一之前未有增加的項目上。完成之後，再移回之前被減少了1 點的能力項目上，按一下A 鍵，然後再按一下B 鍵。這時便會發現「のこり」一項的數值突然變為255，這樣玩者便可以把球員的能力值全部增加至99了！



■ 先將這裡減1點。



■ 再在這裡增加1點。

2級勁料 PASSWORD大公開

遊戲：NECTARIS
機種：PlayStation


原本是需要完成「New Story」模式，才能進入「Legend Story」這個PC-ENGINE的原版模式。不過，遊戲原來是可以用回PC-ENGINE版的密碼，而以下便將全32 版的密碼公開。而當中17-32版的密碼，玩者只需要將密碼倒轉輸入便可。

MAP	PASSWORD
1(17)	REVOLT(TLOVER)
2(18)	ICARUS(SURACI)
3(19)	CYRANO(ONARYC)
4(20)	RAMSEY(YESMAR)
5(21)	NEWTON(NOTWEN)
6(22)	SENECA(ACENES)
7(23)	SABINE(ENIBAS)
8(24)	ARATUS(SUTARA)

MAP	PASSWORD
9(25)	GALOIS(SIOLAG)
10(26)	DARWIN(NIWRAD)
11(27)	PASCAL(LACSAP)
12(28)	HALLEY(YELLAH)
13(29)	BORMAN(NAMROB)
14(30)	APPOLO(OLOPPA)
15(31)	KAISER(RESIAK)
16(32)	NECTOR(ROTCEN)



■十分方便的Password。

2級勁料 選版及增加ITEM

遊戲：天誅
機種：PlayStation

選版：在任務選擇畫面中，首先按著R 2 不放，然後輸入「↑、↑、↓、↓、←、→」四次，再按△及□鍵。成功的話，各版面的標題便會立刻出現，玩者就可以自由選擇想參與的版面了。

若玩者想增加ITEM數量，甚至自動獲得所有忍法的話，便在物品選擇畫面中，輸入下表所列出的指令，便會得到其相應的效果。

效果	指令
所有ITEM增加1(可不斷輸入)	按L 2 不放來輸入「↑、↑、↓、↓、←、→」，然後再按△及□鍵。
擁有所有忍術	按R 1 不放來輸入「↑、↑、↓、↓、←、→」，然後再按△及□鍵。
攜帶物品上限增至99	按L 1 不放來輸入「↑、↑、↓、↓、←、→」，然後再按△及□鍵。


■攜帶物品增至99！



2級勁料 隱藏指令

遊戲：V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION
機種：PlayStation

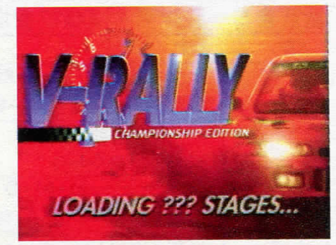
在標題畫面前，會有一個名為「INFOGRMES」的LOGO。若這時輸入：「←、→、○、△＋○」，便會出現「LOCK OFF」字樣，表示玩者可以自由選擇版面來比賽。另外，如果輸入下表的指令，更會出現各種效果。

此外，若在擁有「隱藏吉普車」之下，進入「Championship」模式，然後選擇瑞典的SS1賽道，便會出現一條如過山車的賽道。LOCK OFF出現後輸入下列指令不放，直至標題畫面出現為止：

「ARCADE」中不受時間限制	L1
令賽道變得狹窄	L2
隱藏吉普車	□、□＋R1
比賽中隨意Restart	□＋R2



■ 成功的話是會有表示的。

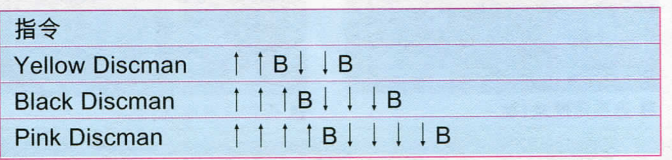


■ 隱藏賽道？

2級勁料 使用Discman來參賽

遊戲：Winter Heat
機種：Sega Saturn

玩者只需要每次在競技項目出現的時候，輸入以下所列出的指令。成功的話，便會發現原來的選手會被不同顏色的Discman所取代。不過，當進入下一項目時，玩者便需要重新輸入指令，才能繼續使用Discman。



指令	
Yellow Discman	↑↑B↓↓B
Black Discman	↑↑↑B↓↓↓B
Pink Discman	↑↑↑↑B↓↓↓↓B



■ Yellow Discman.

■ Black Discman.

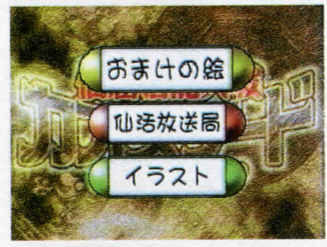


■ Pink Discman.

3級好料 欣賞所有圖畫之方法

遊戲：仙窟活龍大戰
機種：Sega Saturn

玩者只需要開啟遊戲所附送的「OMAKE DISC」，然後進入選項畫面。之後，玩者便指向「おまけの絵」一項，再按著L　鍵不放來輸入：「↑、↓、←、→，X，Y，Z」，然後按A/C鍵進入便可以欣賞當中所有的圖畫了。



■ 在這裡輸入指令。




■ 非常美麗的圖畫。

2級勁料 各關密碼及擁有最強裝備

遊戲：BOMBERMAN WORLD
機種：PlayStation

	STAGE 1	STAGE 2	STAGE 3	STAGE 4	STAGE 5
AREA 1	8010	0127	1027	0627	0730
AREA 2	1180	1220	2413	8818	2151
AREA 3	8086	1018	3009	3674	3562
AREA 4	2919	0804	6502	4891	3812
AREA 5	1021	0714	6809	0605	——
最強裝備	7327	9717	5211	1814	1029

■ O.K！


■ 直接進入第5關。


■ 最後BOSS？！



3級好料 開始時便可以進入隱藏第3章版圖

遊戲：SIMCITY 2000
機種：N64

在標題畫面中，輸入：「C↑、C↑、C↓、C↓、C←、C←、C→、C→、C↑、C→、C←、C↓」。成功的話，在畫面下方示意玩者按START的一行文字便會變成綠色，當開始第三版時，更發現最初的資金竟有$5000000。



■ 成功了！



■ 增加了第3版。

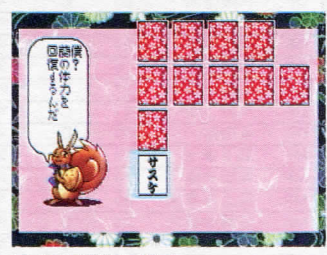


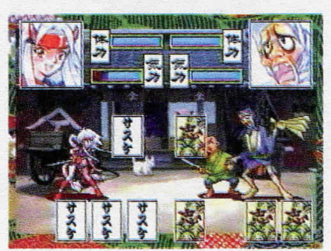
■ 連資金也增加了不少。

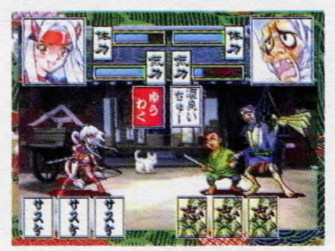
3級好料 只使出必殺技之方法

遊戲：女忍者捕物帳
機種：Sega Saturn

玩者在非戰鬥時，按B鍵進入OPTION畫面，然後選擇「札セレクト」。當中除了「サスケ」卡之外，把其餘的卡反轉以表示不使用。這樣當戰鬥時，主角所用的卡只會增加氣力和體力，而當氣力全滿時便會出現必殺技卡讓玩者使用了。


■ 在這裡進行設定。


■ 戰鬥時不斷增加氣力及體力。


■ 必殺技卡出現了。

2級勁料 公開所有他媽哥治之形態

遊戲：64中發現！我們的他媽哥治世界
機種：N64

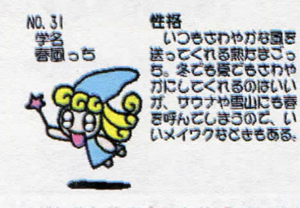
玩者首先進入「おまけ」模式中，然後在畫面中順序輸入：「左+C→、右+C←、上+C↑、下+C↓、下+C↑、上+C↓、右+C→、左+C←、L+R」成功的話，便可以在「たまごっち研究ノート」中欣賞所有他媽哥治的形態。
左：請用十字掣輸入。
C↑：請用C那一組掣來輸入。



■ 輸入指令，成功的話會有一下音效表示。

目次
26. ドロねこっち
27. カッパっち
28. フネっち
29. マイカーっち
30. UFOっち
31. 春風っち
32. 魔法使いっち
33. くさっちもどき
34. お金もっち
35. ホネっち
A…けってい B…キャンセル

■ 看！所有形態都齊全了。



■ 甚至有詳細的解釋。

3級好料 大量金錢入手

遊戲：OPTION TURNING CAR BATTLE
機種：PlayStation

玩者進入「SCENARIO」模式，當購置好車輛之後，電腦便會要求玩者輸入閣下的名字，就在這裡輸入：「Dai」。進入遊戲之後，玩者便可以進入車店等購買車輛，便會發現玩者的資金突然增加到1000000 PT了。

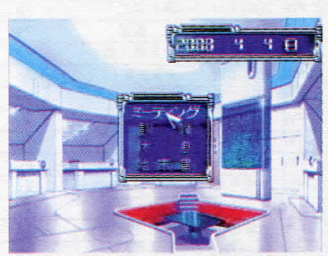


■請留意大小楷來輸入。

3級好料 AUTO-PLAY MODE

遊戲：MELTYLANCER Re-inforce
機種：PlayStation

這個模式主要是讓電腦來代替玩者進行遊戲，而方法就是：在非戰鬥畫面中，使用2 P 手掣，然後按著「L1、L2、R1、R2及SELECT鍵」，再按START鍵便可。若想解除的話，只需要將指令再輸入一次便可。


■在這裡輸入指令吧！





J-LEAGUE 創造職業球會 2



By: Agent X · Glen

SLG　製造商：SEGA　發售日：11月20日
價格：5800日圓
MPLY　MEM　SEGA SATURN

秘密武器－後備球員精選(J-LEAGUE 及原創球員編)

解說

等級：球員平均能力值(SS為最高，然後為S、A、B、C……，如此類推)

體力：球員在體力成長方面的進度

早－早熟型；常－一般；晚－晚成型

知力：球員在知力成長方面的進度

早－早熟型；常－一般；晚－晚成型

疲勞度：球員在練習後容易疲憊的程度(S表示疲勞程度最少，然後為A、B……，如此類推)

受傷度：球員在練習及比賽後容易受傷的程度(S表示容易受傷的機會為最少，然後為A、B……，如此類推)

脾性：球員容易發脾氣的程度(S表示最和善，然後為A、B……，如此類推)

J-LEAGUE 球員

位置	所屬球會	姓名	年齡	國籍	等級	體力	知力	疲勞度	受傷度	脾性
DF	平塚比馬	宮澤 浩	27	日本	D	常	常	E	C	B
DF	大阪松下	島田貴裕	32	日本	D	常	早	D	B	D
MF	古河市原	廣 山望	20	日本	D	早	早	E	C	A
MF	浦和紅鑽	福永 泰	24	日本	C	早	早	E	D	C
MF	川崎讀賣	渡邊淳一	24	日本	C	常	晚	F	C	C
MF	橫濱水手	平間智和	20	日本	E	常	早	C	B	D
MF	平塚比馬	河合崇泰	29	日本	D	常	常	C	A	C
MF	清水心跳	伊藤優津樹	23	日本	C	早	早	B	D	B
MF	磐田山葉	奧 大介	21	日本	C	常	晚	C	B	A
MF	大阪松下	森岡　茂	24	日本	C	常	常	E	C	B
MF	福岡黃蜂	久永辰德	20	日本	D	晚	晚	E	B	C
MF	福岡黃蜂	藤本主税	20	日本	C	晚	早	C	D	B
FW	鹿島鹿角	真中靖夫	26	日本	C	常	常	E	B	B
FW	川崎讀賣	玄　新哲	24	日本	B	常	常	E	D	C
FW	橫濱水手	安永聰太郎	21	日本	B	常	常	C	C	A
FW	磐田山葉	史基拉斯 (スキラッチ)	33	意大利	S	常	晚	B	E	C
FW	磐田山葉	中山雅史	30	日本	B	常	常	C	E	E
FW	磐田山葉	寶示戶進哉	19	日本	E	早	早	B	F	C
FW	名古屋八鯨	福田健二	20	日本	E	晚	早	C	C	B
FW	名古屋八鯨	森山泰行	28	日本	A	常	早	F	C	B
FW	京都不死鳥	藤吉信次	27	日本	B	常	早	C	B	E
FW	大阪松下	松波正信	23	日本	C	常	晚	F	D	S
FW	大阪櫻花	深川友貴	25	日本	E	早	早	B	C	B
FW	神戶勝利之船	岩下　潤	25	日本	D	早	早	E	C	D
FW	神戶勝利之船	神野卓哉	27	日本	C	晚	晚	E	B	D

原創球員

位置	姓名	年齡	等級	體力	知力	疲勞度	受傷度	脾性
GK	西藤彗星	25	F	晚	晚	F	C	B
GK	中緒健之助	20	E	常	晚	C	B	C
GK	大石宗佑	30	E	常	早	S	E	F
DF	上田尚紀	20	G	早	常	B	C	A
DF	浜田芳治	16	F	常	晚	B	A	B
DF	河埜正勝	17	E	常	常	F	A	C
DF	宮澤常男	25	E	常	常	F	A	B
DF	喜田大介	20	D	晚	晚	D	A	C
DF	長井良治	24	D	常	常	B	A	A
DF	副永　榮	18	C	常	常	G	S	D
DF	藍野圭次郎	27	C	晚	晚	B	A	B
DF	神野　涉	21	C	常	常	B	B	C
DF	香田恭一	22	B	常	常	D	B	C
MF	武下謙治	22	G	常	早	B	B	C
MF	繁田元晴	24	F	常	晚	A	C	C
MF	森丘多喜夫	20	E	早	晚	C	C	A
MF	名賀山泰介	25	D	常	常	F	C	F
MF	端山千廣	24	C	常	常	E	B	B
MF	源　紫電	25	B	早	早	D	A	S
MF	仲野末人	21	B	晚	晚	D	B	B
FW	西村　學	22	H	常	常	C	D	B
FW	久篠武夫	20	F	常	常	C	C	B
FW	植村　海	25	D	早	常	D	B	B
FW	平居星哉	24	D	晚	常	A	A	C
FW	加東左京	22	C	早	常	B	B	A
FW	志木田光	24	C	早	常	F	B	G
FW	渡部達男	21	C	早	晚	C	F	C
FW	西之雪夫	19	B	常	常	C	B	A
FW	本多龍門	20	A	常	常	D	B	B

球場巨星？！－再生傳說

曾經在六十六期時為大家介紹過如何自創球員的方法，當中亦說到若五角形的面積越大，選手的能力便越全面。不過，這樣便會減低球員真實能力的反映度，簡單來說，就是球員年輕時不會有任何突出的地方，而要到較晚的時期，球員才會有強大實力的表現。相反，若所選擇的三個性格均偏向某一能力時(即五角形的面積較為狹窄)，便表示球員能力的反映度很高，而球員亦有明顯突出的地方；但是球員的潛在能力卻因此而較低。故此，玩者可根據自己的需要及喜好，而自行創作出一位獨有性格的球員。



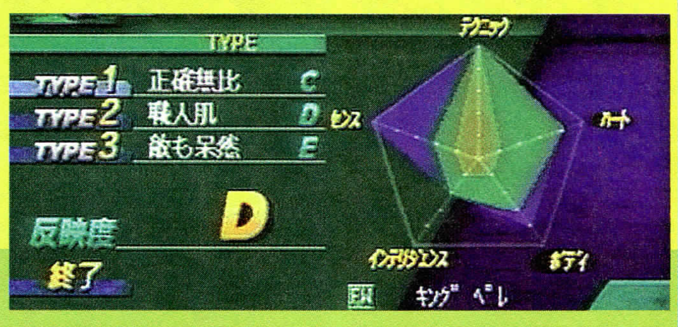
以下所介紹的自創球員，皆曾在世界足球壇上風雲一時的人物，大家可能早已對他們十分熟悉。不過，現在大家便有機會讓他們重新踏足球場之上，一睹三位足球巨星的神乎奇技。

足球之王－比利 (キング　ペレ)

人所皆知的球王比利，為足球歷史上最年輕代表巴西取得世界杯的球員。每當背向龍門的時候，他都會突然使出一記轉身抽射，令對手難以捉摸。在當今世界足球之中，能夠與他一較高下的，似乎只有其同鄉－朗拿度而已。

TYPE 1 正確無比 (シュート)
TYPE 2 職人肌 (知性 & 精神)
TYPE 3 敵田呆然 (魅力)



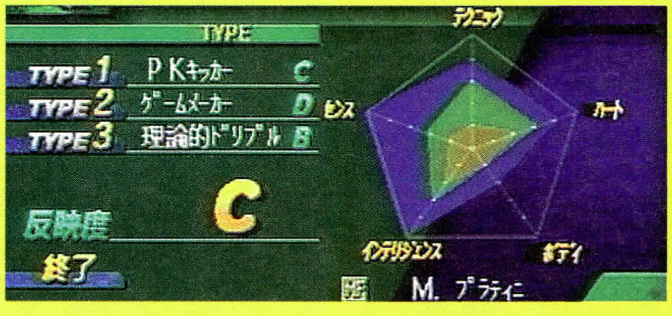


足球藝術家－柏天尼 (M.プラティニ)

法國著名球星柏天尼，為歐洲足球史上一名天才橫溢的中場指揮官；可惜的是，他的才華未能夠帶領法國奪得世界杯的殊榮。準確而充滿藝術性的傳球，能夠在適當的時刻為球友製造出入球機會，絕對是不可或缺的中場靈魂人物。

TYPE 1 PK キッカー (シュート)
TYPE 2 ゲームメーカー (パス)
TYPE 3 理論的ドリブル (ドリブル)



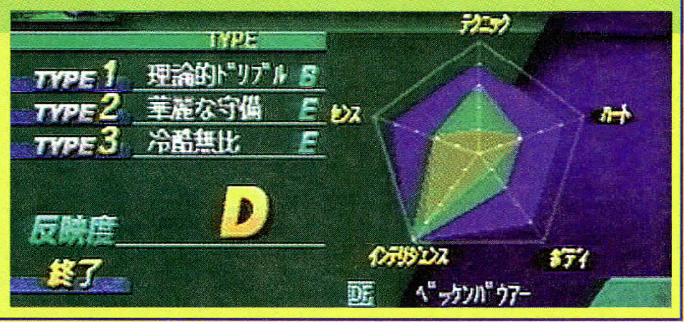


足球皇帝－碧根鮑華 (ベッケンバウアー)

德國隊後防重心支柱，而由其所確立的「自由人」戰術，令後衛由消極的防守，變為反擊的起始點。至於他的「腳指尾拉西」傳球既準確又獨到；加上其冷酷無比的性格，以及在球場上的冷靜，令德國隊的後防有如鐵壁般滴水不漏。

TYPE 1 理論的ドリブル (ドリブル)
TYPE 2 華麗な守備 (ディフェンス)
TYPE 3 冷酷無比 (知性 & 精神)





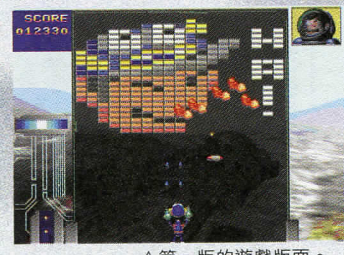
發行商：玉皇朝
製造商：ALPHA TEAM
遊戲性質：ACT
容量：15MB
發售日：發售中
系統要求：WIN95 / 中文 DIRECT X 5

SQUARE 大作戰

作者：米奇

過去我們玩過很多由日本漫畫改編的日本遊戲，今時今日，我們也可以玩到香港漫畫家參與的遊戲了！玉皇朝最近就透過 INTERNET 和其他媒體，推出一隻以該出版社三位著名主筆為題材的遊戲《SQUARE 大作戰》。這會否揭開了香港漫畫遊戲化的序幕呢？


△在遊戲開場中出現的機械人合體場面



△第一版的遊戲版面。據知正式版將會增加不少關數和音響效果。

漫畫主筆當主角的撞磚遊戲

《SQUARE 大作戰》是一隻迷你遊戲，遊戲玩法是以《撞磚》的形式進行，特色是以玉皇朝三位主筆——黃玉郎、許景琛和夏偉義作主角。據玉皇朝市務主任RICKY透露，選那三位主筆是因為黃玉郎是街知巷聞的大師，許景琛的《街頭霸王III》也深入民心，而夏偉義就曾經得過國際獎項，是玉皇朝力捧的新人。相信即使不是機迷也會認識。玩法除了像一般《撞磚》遊戲清除畫面上的方塊外，在撞磚的過程中還會隨時有一些道具掉下來。這些道具包括獎分、可直接擊毀磚塊的機關槍、令接球棒增闊一倍、能吸住球的磁石和令球一分為五，這些道具對過版很有幫助。

△黃玉郎的 3D 造型

△漫畫主筆的 3D 造型原來是這樣造出來的

收集意見計劃未來

據RICKY說，這次他們選用這麼簡單的遊戲作為第一炮是為了測試市場反應，用以厘定日在推出遊戲上的計劃。他估計，現時在漫畫迷當中，約有 7 至 8 成有玩電腦遊戲的，這包括電腦、家庭遊戲和街機。他們希望藉這遊戲收集玩家的意見，所以希望愈多人玩愈好。

RICKY表示《SQUARE 大作戰》只是一個宣傳作，他們還有更精采的遊戲在計劃階段。我們在玉皇朝的網頁內就發現有很多該公司旗下漫畫的 3D CG 人物造型，如《小魔神》和《赤蠍 13》的人物。到底這些3D CG人物造型在該公司未來發展遊戲的計劃中擔當甚麼角色？我們儘管拭目以待。

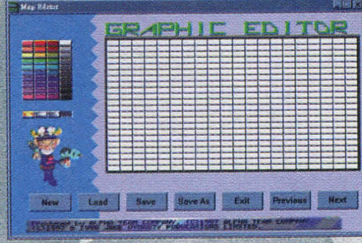

△赤蠍和小魔神的 3D 造型，他們日後會否成為遊戲人物？

設計塊圖參加比賽

《SQUARE大作戰》除了直接玩預設的遊戲外，玩者亦可以參與遊戲的設計，這是遊戲的另一大特色。在遊戲中附設了一個名為EDITOR.EXE的程式，透過那程式，玩者可以自行安排磚塊的顏色和位置，只要把你所設計的版圖以「STAGE？.MAP」命名（？為 1 、2 或 3）儲存在《SQUARE 大作戰》所在的文件夾內，就可以改變遊戲版圖。

玉皇朝還為這遊戲舉辦了一次方塊設計比賽，你可以把你設計的版圖儲存在軟磁碟中寄到玉皇朝市務部，沒有電腦的讀者也可以把你的設計繪畫在刊登於該公司旗下刊物中的參加表格上參比賽。詳情請參閱該公司的出品的刊物的廣告。

現在的《SQUARE大作戰》只屬BETA版，沒有任何音效和只得三關，正式版也會很快推出。有興趣的朋友可到以下網址免費 DOWNLOAD 下來玩。



△版圖設計程式的畫面，只要用滑鼠就可以點出遊戲的版圖來，非常簡單。

《SQUARE 大作戰》下載網頁：
http://www.jadedynasty.net/game.html



發行商：光榮
遊戲性質：SLG
預定發售日：98年3月13日
容量：CD-ROM
系統要求：JWin95/NT 4.0, Pentium 75, 16MB RAM

文：阿三

天時、地利、人和



「魏、蜀、吳」三國爭雄的歷史故事家傳戶曉：「曹操」的脅天子令諸侯，掌握天時之利；「孫權」固守天然屏障，盡顯地利優勢；「劉備」知人善任，獨具人和風範。當中顯出了中國人的獨特智慧與其善惡性情，這就是「三國演義」至今依然吸引之處。而今次《三國志VI》亦以此為主題──「天、地、人」。











曹操的天時



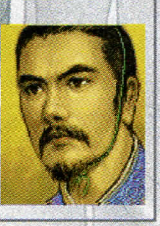
擁戴後漢皇帝，實行脅天子以令諸侯。雖然將領多為烏合之眾，但勝在人強馬壯。為提高部下的信賴度，於是對百姓曉以大義。眼見一統天下的計劃一步一步迫近，自己雖可即帝皇之位，無奈天意難違…… 管他的！人定勝天，大地在我腳下，天亦阻不了我！

孫權的地利



獨有天然屏障，如能利用其山岳險要，只需寥寥可數步兵數百，亦可四兩撥千斤，化險為宜。就算十萬大軍壓境，也能固若金湯，維持互角之勢。兵種適當分配，山岳出身的兵士出迎山岳戰，江邊出身的兵士出迎水上戰，亦是一種地形的把握。

劉備的人和



雖然萬事待興，其實早已人才輩出，總之有勇有謀，定有出頭。了解部下的能力、性格，懂得知人善任，才能充份地發揮英雄的真正價值。劉備、關羽、張飛桃園結義，三顧草蘆造訪諸葛孔明，正是靠著不可動搖、不可缺少的人和動力維繫。



△ 大喝一聲，膽顫心驚

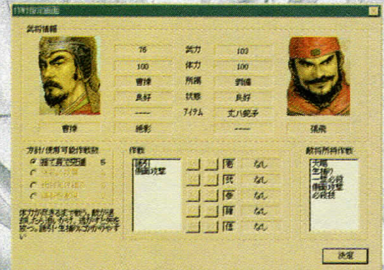
△該死！

單打獨鬥

戰鬥是《三國志》系列重要部份，特別是雙方武將單挑（一騎討ち）的情景，更是英雄氣蓋的昇華表現。而在今次《三國志VI》的單挑部份，各位可以替自己的武將選擇對戰策略。一擊必殺、生擒、大喝、暗器、必殺技……任君隨意安排，絕對令玩者更投入、更吸引。



△看我呂布的必殺技「真 • 鬼哭」

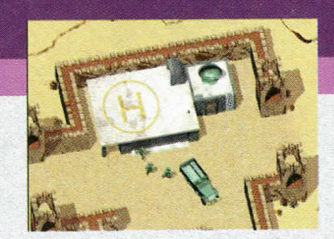


△仔細考慮對戰策略

△選擇武將出戰

新作初體驗









如果你好像仁魂那般，看過電影《反斗奇兵》（Toy Story）之後，懷舊地買回一大箱膠兵仔的話，這遊戲一定適合你的口味。由 3DO Studio製作的實時戰略遊戲《Army Men》，就是讓大家使用這些膠兵仔來作戰，而玩者是 Green Army及 Tan Army的其中之一，控制Commandos、Artillery、Light Infantry、Heavy Infantry、Anti-craft和Engineers等六種兵種，以及Jeeps、Tanks 、Half-track、Gunboats、Personnel Helicopter和 Attack Helicopter等六款武器，保家衛國，殺敵爭勝。太好了！再不用幻想地移動那些膠兵仔打鬥啊！

製造商：3DO Studio
遊戲性質：Strategy
容量：CD-ROM
發售日：預定 4 月 20 日
系統要求：Pentium 90 MHz, 16 MB RAM

文：膠兵仔一號仁魂

Tex Murphy: Overseer

製造商：ACCESS
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM/DVD
發售日：已發售
系統要求：Pentium 133 MHz / 16 MB RAM/ 35 MB 硬件空間 / 4 倍速 CD-ROM

文：仁魂

「Tex Murphy」的最新作（第五作）《Tex Murphy: Overseer》終於到港了！基本上，這一集可以說是重新演繹第一集《Mean Street》的故事，背景是公元 2037 年的三藩市，然而今次由於重新製作的關係，所以在畫面及音響方面，大大提高了質素，而且當中更附加 DVD-ROM 版本，如果大家擁有 DVD 、AGP 和 MMX 的 CPU ，就更能體會遊戲的真正趣味。

不過若果你是使用 Creative Labs PC-DVD Encore Dxr2驅動程式的話，會出現幾個問題，例如與角色Eve Clements說話的時候，出現全藍色畫面，又好像一些影像產生怪現象等等，據知 ACCESS 正在全力研究解決方法。此外，《Tex Murphy: Overseer》也需要大家有較好的英語聽力，因為整個遊戲只是聽故事和選擇反應，再者完結之後，便會發現要等待第六作《Trance》的推出，才能知道最後的結局。

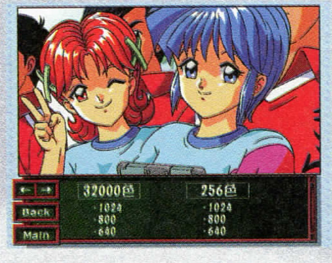








心跳回憶桌面裝飾～虹色之青春









《心跳回憶～虹色之青春》終於登陸 PC！

先別誤會，不是去年在 PlayStation 及 SATURN 推出的遊戲，只是圍繞遊戲內容而製作的「桌面裝飾」而已。形式與早前在PC登場的《心跳回憶光輝寶石箱》等一系列「桌面裝飾」同樣，分別有虹野沙希的壁紙集（ALBUM）、對話音樂集（VOICE & MUSIC）、動畫（MOVIE）及迷你遊戲（MINI GAME）。更隨CD附送原裝明信片 6 張，心跳 FANS 不容錯過。

發行商：KONAMI
遊戲類型：ETC
容量：CD-ROM
發售日：發售中
系統要求：Windows 95, Pentium 90, 16MB RAM, 1MB Hard disk

文：片桐彩子 FANS 一阿三

精裝電腦狗仔隊

狗仔大隊長
量產型PC仁魂・改

出亂碼是甚麼意思？

上星期推出的《Hyper PC Players》創刊號第七頁左上角一段文字出現問題，使大家不能知道甚麼是「全球只有1200套的Ultima Collection」，有關人士宣稱下一期會再次刊登出來。據悉這1200套的UC是豪華收藏版本，而且可能連美國都未必買得到，此外最新的消息是數量增加至全球只有3000套，究竟實情如何？請留意下期《Hyper PC Players》。

RIVEN 電影成泡影

《Myst/Riven》原創者之一Robyn Miller已經離開Cyan，自組電影公司Land of Point，不過他透露製作Myst/Riven的電影並不是很好的計畫，至於其兄Rand還留在Cyan，而么弟Ryan也同時加入，Rand表示公司今後會着眼於以Myst/Riven的世界觀為本的遊戲，現在正全力開發DVD-ROM版本的《Riven》，預計在E3中首度公開。據發行的BroderBund透露這個DVD-ROM版本將會今年年底左右推出。

買 Battlezone 送街機

Activision為其製作的《Battlezone》舉行大型宣傳活動，如果大家去到美國的大商店訂購這遊戲的話，便會得到一隻CD，當中包括了一段Battlezone的試辦之外，還有四項《Dark Reign》的全新任務，以及四隻Actvition其他遊戲的試辦，又或者得到Battlezone的限定版Mousepad。另外，亦可以參加大抽獎，有機會奪得當年受歡迎的Battlezone街機一部、T恤或是購物卷。如果香港的玩家都可以參加就好了！

場外消息

- 《Total Annihilation》的最新附加碟——「The Core Contingency」，現在預計在四月底推出，當然不少得有全新的兵種、任務和地圖，更有12個不同的世界，以及任務和地圖編輯器等等。
- Bullfrog終於決定把《Populous 3》延期至今年九月發售。
- 由Eidos製作，改篇自Ian Livingstone的奇異角色扮演遊戲書的《Deathtrap Dungeon》已經有推出日期，就是今個月27日。
- LuscasArts宣布《Star Wars: Rebellion》經已開發完畢，並製作金碟和投入生產之外，應該月底可以發售，但據大型商店Electronic Boutique透露是3月18日。
- 有消息傳出，原定今個月30日推出的《Might & Magic VI : The Mandate of Heaven》可能會4月中才出現。
- 《Jedi Knight》計畫負責人Justin Chin證實離開了LuscasArts，原因不知。

精裝網上新闻中心

文：莫探員

HTML的新生代——XML

誰是「網上應用程式」的新貴？相信繼HTML之後，XML應該最有資格。XML全名Extensible Markup Language，與HTML同樣是「網上應用程式」。不但有HTML般製作容易之好處，又有Java、C等結構程式語言之彈性，大有可能成為未來的「網上應用程式」的一哥。XML為WC3的XML Working Group所開發，成員均來自不同的發展商，如Adobe Systems、HP、Microsoft、Netscape、Sun Micro systems等，連IBM開發的Java XML processor亦已進入測試階段。萬事俱備，只欠東風而已，敬請大家拭目以待。（莫探員）

MSN消閑網站大執笠！

Mircosoft旗下的ISP網絡MSN決定將其消閑網站大收縮，少數網站如Slate及Internet Gaming Zone仍會存在，但大部分內容都將會於數月內全部結業，而Slate已開始實施收費訂閱制度。不過另一方面，Mircosoft又宣布會在今年暑假於網上開設On-Line Store，實行另覓新源。換句話來話，Mircosoft是否要開始緊縮開支，開源節流呢？這個就不得而知了。（莫探員）

小心中毒！

新聞組不時會有網友推介新網頁，在好奇心驅使之下，相信大家都會樂意去參觀一下。不過會否另有害群之馬暗藏殺「機」，向閣下的硬碟開刀甚至種菌，又確實令人擔心。例如最近在「hk.comp.pc」就曾經出現一段subject為「一定要知（緊急）」的訊息，內容是叫各方網友留意UIN34???37叫「S????B？？」的人會四處發放病毒；不要去「http://www.geocities.com/??????/????」的網頁，因為此君會自動跑去看你的硬碟拿取資……但最奇怪的是明知此乃危險網頁，卻附上Hyper Link超連結的網址（！）到底是惡作劇還是真有其事，就只好由讀者自行判斷了。總之奉勸一句——小心為上。（莫探員）





教主開場白：

噢，由於眾教徒的熱烈投稿，令到本欄可以生存至今，不用被編輯CUT掉，多謝！為了報答各位，教主會在今期給點新意思於大家。這是甚麼，且看今期的「懊惱GAME你教」啦。



由於在教主那裏的畫稿有一定的數量，為免大家的心血石沉大海，今期教主就把它們登出來。噢，開心嗎？

佳作獎：



姓名：安迪斯　年齡：16
性別：女

教主話：

MAKER用色十分好的一幅作品，而背景的漸變氣氛也不錯。不過若人體的骨架結構多加注意的話，（現在好像歪了似的）那就更PREFECT啦！

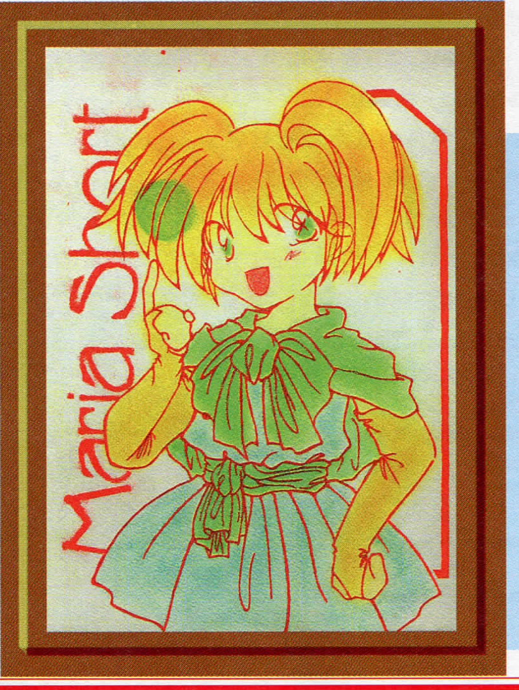


優秀作品

姓名：珊珊
年齡：？
性別：女

教主話：

一幅在去年8月寄來的畫，到現在才可從見天日。唔，風格上有很重香港同人誌的感覺。落色非常鮮明，給人開朗的感覺。之不過好像欠了點點創意哩，繼續努力啦。



優秀作品

姓名：？
年齡：？
性別：？

教主話：

WELL，因為年代久遠的關係，已找不到作者的資料了。（作者請與本刊聯絡）這幅畫的線條結構甚有説服力，只是落色方面比較單調。若果用色方面較為鮮明的話，可會給人耳目一新的感覺。

其他作品：


姓名：葉雄
年齡：？ 性別：男


姓名：G.S.C
年齡：12 性別：女


姓名：G.S.C
年齡：12 性別：女


姓名：KWOK MAN CHING
年齡：？ 性別：男



姓名：WONG SHUK KING
年齡：？ 性別：女


姓名：毛明
年齡：？ 性別：男


姓名：鬼火
年齡：？ 性別：男



姓名：WONG SHUK KING
年齡：？ 性別：女


姓名：羅家洋
年齡：？ 性別：男



姓名：羅家洋
年齡：？ 性別：男


姓名：LAM
年齡：？ 性別：女

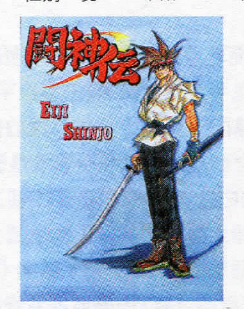


姓名：LAVZ
年齡：？ 性別：？

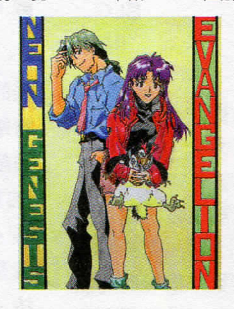

姓名：？
年齡：？ 性別：？



姓名：WONG SHUK KING
年齡：？性別：女



姓名：EVA CHOI
年齡：？ 性別：？



姓名：ALICE
年齡：？ 性別：？


姓名：VIRUS
年齡：20 性別：男

GAME畫廊參加辦法：

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期會選出三至四幅作品刊出，及有稿費作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

教主又再攪攪震！！「編輯 TOUCH！！」

在之前本教主說過會為大家帶些新意思。唔，查實各位教徒對本刊各編輯有甚麼感覺呢？想了解他們更多嗎？想跟他們有文字的交流嗎？現在「懊惱GAME你教」的新項目「編輯TOUCH！！」就有這樣的機會了！

讀者可以利用這個項目跟編輯作文字的交流。例如問阿KOTARO他最喜歡哪一隻格鬥GAME；福田製作《女神》攻略的心得等等，而我們的編輯是會親自回答你的問題。(但當然是在《遊戲誌》中回答啦)而此項目的目的，就是拉近讀者跟編輯的距離及彼此增加了解，繼而讓我們可以製作一本更適合大家的遊戲雜誌！

合巧，最近我們收到SLG.寄給米奇及怪獸的信，而其信的類型就跟「編輯TOUCH！！」的十分吻合。不如現在就一起跟米奇及怪獸分享SLG.對於《SE》演唱會的感想吧！又由於版位有限，故今次只請來良牙來答信。(另外，GAME畫廊、讀者擂台及分類評壇是會繼續的呀)

米奇及怪獸前輩：

Hi！米奇前輩！我是SLG呀！最近生活和工作過得順利吧！想不到怪獸前輩也是一名《SE》迷，哈哈，又多同好了，以後有機會請多多指教了。

最近，我訂了約兩個月的《SE》演唱會LD終於到手了。我也錄起了一盒錄影帶，送給你們(米奇前輩你說沒有買的，但怪獸前輩就不知了。)雖然畫面不太清(我以後也不買NEC的錄影帶)但希望你們不要介意。我今次希望和兩位談談這次的演唱會，可以嗎？

今次的演唱會令我十分震驚，我雖然知道日本那面對《SE》十分喜歡，但喜歡的程度完全超出我的想像，簡直令我這個自稱超級《SE》迷的我來了個重擊。(我想要那位哥哥的夏穗JACKET和有十二人一起的毛巾呀！嗚呀！)而另一個令我以想不到的事就是在演唱會開始時，那十二位聲優親自讀出了遊戲中事件的對白，連主角也有一位哥哥負責做對白哩！但聽起來不是太習慣(在遊戲中沒有嘛！)而那位哥哥還讓人看到他的面哩！不過有點不同的就是那位哥



哥只是用長髮蓋眼，而是用帽影蓋眼。這段可以叫山寺良牙前輩一起聽啊。他是聲優迷嘛，還有可以問問他那位男聲優是誰嗎？

演唱會中，也算不錯（在CD中都聽過了），不過在最後講謝詞時，想不到説ありがとう（即多謝）時，是豐真千子和鈴木麗子一起説的，我在CD聽時還以為是真千子一個人説的。還有令我更加想不到的，竟然有人哭了，一是滿仲由紀子，她雖然沒有哭出來，不過謝詞時明顯在眼中是有淚水和淚痕的；二是前田愛，她是在唱LaLaLa後段時哭了，雖然忍了，但眼中也有淚水。（真想不到）

今次真多謝兩位前輩能在忙之中看我這封信，真的十分之感謝，希望下次有機會一起談談吧！再見。

P.S.為何你們不弄個《SE》Fan屎會呢！

SLG上
98/春

TO SLG：

稱呼本人為前輩似乎太過誇獎了，其實本人也不是在《遊戲誌》做了太久。見閣下有這麼一個疑難，就為閣下解答吧！看上去，該位男聲優似乎是新人，但聽下去，這位男聲優的聲線，應該是「結城比呂」；而身材來説，就似「松本保典」。可能近來結城比呂體力不足，要吃多些食物來補充，結果弄至身體肥了少許。（教主按：那即是誰呀？不過我覺得幾似ARES就真）

FROM 山寺良牙



以前和現在的遊戲給我的感覺

大家記得80年代初期的雅達利ATARI的遊戲嗎？回想那時的遊戲，不但用色少，畫面也是超簡單的。但其在美國引起的家庭遊戲機熱潮很快便擴散到全世界（積奇也是其中之一），為什麼呢？相信是因為它的玩法新鮮吧！不但能在電視機上看見畫面，而且更能二人同時進行遊戲。它的遊戲又怎樣呢？記憶所及，那時候筆者最愛玩的便是那「撞珠珠」遊戲（即是畫面上下各有一條棒，中間有粒珠彈來彈去的那個）。雖然玩法簡單，但玩起來卻非常刺激啊！和現在的遊戲相比起來，除了畫面有一段距離外，其可玩性絕不輸蝕。直到現在，同類型的遊戲已變化到各種型態了。

到了83年，紅白機推出。那時的軟件於各方面也進步了不少，好像《孖寶》系列、《DQ》、《FF》等，遊戲已逐漸趨向多元化。尤其是《孖寶》直到現在的N64也把它作為招牌作，足以證明遊戲的可玩性確是很重要。

提到RPG，《DQ》和《FF》可算是開山始祖，不少現在著名的RPG遊戲，其系統也和此二作相類似。當然，各方面也不可同日而語了。回想那時候《足球小將》和《聖鬥士星矢》等，真的令筆者廢寢忘餐！控制的不但是熟悉的人物，其操作方法更是一絕。反觀現時的遊戲，改編自原作的雖多，用色和音質也進步了不少，但受歡迎的卻寥寥可數。

而現時極受歡迎的格鬥遊戲以前又是怎樣的呢？大家記得那《對戰空手道》嗎？這個對戰格鬥遊戲的始祖作品真的很令人懷念。而隨之而來的便是那時筆者最愛玩的《街霸》《STREET FIGHTER》了！初次看見此遊戲時，那大型的機殼，再配以超大的圓形膠制真是非常新鮮和吸引。隨後《SF2》的連續技、《龍虎之拳》的儲氣等系統的出現，為現在的遊戲建立了良好的基礎。當然，3D遊戲的出現也真的叫人驚喜，最初的《VIRTUAL FIGHTER》，採用了「按制擋格」的系統，使招式的變化變得更大。到現在的《VF3》，立體格鬥遊戲已開始成形了。

説説射擊遊戲吧，這麼多年來射擊遊戲也不乏捧場客。想想以往的《1942》、《沙羅曼蛇》、《R TYPE》等，其受歡迎程度真的非常厲害。但有否想過更早以前的「烏繩機」和「火鳳凰」是怎樣的呢？它們的畫面和玩法雖然簡單，卻令不少人沈迷其中啊！到現在，射擊遊戲已有很大的轉變，玩者操作的不再局限於戰機，各式各樣的「物件」也能成為操縱的對象。而畫面方面的轉變也十分大，由於3D技術的出現，很多橫向或縱向的射擊遊戲，背景已變得立體化，而立體射擊遊戲也隨之而越來越多。

其實以前和現在的遊戲分別的確很大，而科技的不斷進步，最大的得益者當然是我們打機一族了。（積奇）

我在最初接觸電視遊戲是在小學的時代（可能還要小），那時候我對遊戲機這名字仍然十分陌生。有一天父母帶我到親戚朋友的家玩，那時候他們的家已擁有雅達利遊戲機，在當時來説擁有雅達利遊戲機已是一件十分威風的事，當我看見他們在電視上玩遊戲如撞波、電單車時，心裏有一種十分興奮的感覺，竟然可以在電視上玩遊戲，那時真是想都沒有想過，如果自己亦擁有一部便好了。當然那時候提出這樣的意見肯定會換來阿媽的兩巴掌，結果便無疾而終了。

在過了數年後，雅達利開始息微，而隨之而來的就是任天堂的出現，這遊戲機的風頭比當年的雅達利還來得利害，幾乎可以説是身份的象徵。話説回來又不是毫無道理，無論是遊戲畫面、音樂或可玩性，都可説是比雅達利「高幾皮」，難怪每一個人看見其遊戲的畫面也想擁有一部。當然我亦不例外，今次很好運終於得到一部，我當然視這為我一生中最珍貴的寶物，雖然我所買的遊戲不多但是勝在夠「珍貴」，無論玩上多少次也不會厭倦，尤其是當全家人一起玩時便更覺開心。（可能遊戲感覺上比較容易，就算是平時不甚接觸這些玩意的母親亦會樂意一試）但是隨著時代的轉變，任天堂亦開始漸漸息微了……

在升上中學後，因為功課緊迫的關係，就算連我視為寶物的遊戲機亦被我棄在一旁……。大約到了中二的時候，任天堂的另一新主機超級任天堂終於面世。機體的性能和吸引力當然比起上一代遊戲機為高，亦成為了同學們之間的熱門話題。雖然這未嘗不是一件好事，但是隨之而來的卻是一連串「博士」的出現，令遊戲更平、更方便，導致人們對遊戲的珍惜感大為降低。而到了現在次世代機的情況便更甚，翻版的遊戲更是成門成市，現在只需付出很少的金錢，已經能夠「玩到你厭」，試問現在有誰會為數百元去買一隻自己不太熟悉的遊戲呢？

説來説去大家可能會不明白我在説甚麼，其實我想説的，並不是新舊遊戲的轉變，而是我們對遊戲感覺的轉變，現在我們已對遊戲缺乏了一種「珍惜」的感覺，大家試想一想我的話是不是正確，為甚麼願意花數千元買甚麼POLO袋但又不願意花數百元買一隻原裝遊戲呢？大家不妨用心想一想，我想説的話就只有這些了，希望有甚麼得罪的地方請原諒。（四哥）

電視遊戲信箱

各位GAME PLAYERS同仁：

你們好！首先祝各位新年快樂，萬事如意，祝有情人的編輯情人節快樂，也希望無情人的小編能過上明年的情人節......

我是一個內地的玩友，看《GAME PLAYER》剛剛九期，而主要原因......你可算一下港幣35元人民幣多少。所以，(1)我希望你們能在內地找一個代理商，來養活像我這種想看又沒錢的人。(2)我很愛看你們的雜誌，但像"咁樣睇嚟""咁樣仲駛鬼讀書咩"之類文字實在是不曉得是什麼意思，也希望你們能專門用普通話來出雜誌。

(3)還有，我是一個《櫻大戰》的瘋狂遊戲迷，土星上所有出了的有關《櫻大戰》的遊戲我全齊了，但電腦版《櫻大戰》及一個關於《櫻大戰》的百寶箱(有圖片、指標圖形及屏幕保護的東西)卻未買到手，我想請求貴雜誌之中消息靈通者幫我打聽一下：《櫻大戰》、《櫻大戰百寶箱》(此類電腦版)和《櫻大戰－帝國歌謠全集》(MUSIC CD)在香港是否有售：如有售，合多少人民幣，及是否可由貴雜誌幫我代買。

(4)我看遊戲雜誌，從沒有剪書的"毛病"，所以可否能問一句：用影印的"PLYAER'S CHOICE"參加表格是否何以參賽。還有，不要告訴我上網可以填"參加表格"，我沒有上網。

最後就是我的一些小小意思，這意見，你們不採納是你們的自由，我可沒有強迫呀！

5)希望《GAME PLAYER》能在大陸設一個分雜誌社。(最好在北京)，用普通話來出《GAME PLAYER》。

6)也希望《GAME PLAYERS WORLD》能在大陸設一個分店(最好在北京)，出售遊戲周產品(因為我和許多打機族都因買不到遊戲中人物玩偶而欲哭無淚)。

我的字寫得不好看，又加上從未寫過信，所以先自懷有無比耐心來讀我的信的小編先生致以謝意。

祝小編輯們拿薪多多，雜誌最為紅火

樊景

樊景：

1)多謝你遠在北京仍然支持遊戲誌，其實遊戲誌已經交由「中國圖書進出口公司」在國內銷售，由於我們只是將書刊「賣斷」給他們，其餘一切國內分銷、售價等問題就要由「中國圖書入出口公司」處理了。至於遊戲誌被炒賣的問題，可能是零售商從中取利吧。

2)最常出現「㗎」、「嘅」等文字的地方，主要是趣味性較重的專欄，我們已盡量減少在遊戲介紹等主要內容中使用「港式句子」。由於遊戲誌的主要讀者大部份都是香港的年輕人，編輯們只是希望以少量「港式句子」來加重同聲同氣的親切感而已，還請原諒本刊的立場。

3)《櫻大戰》的產品在香港十分受歡迎，所以推出了一段時間的物品亦常常缺貨，由於它們的價格較為浮動，所以很難為你提供人民幣售價。此外，本刊沒有提供代客郵購服務。

4)遊戲誌歡迎讀者以影印本參加問卷調查，但為公平起見，使用影印本會失去抽獎機會。

5)見問題(1)答覆。

6)可代為反映意見。

幕後黑手

幕後黑手：

本人覺得《遊戲誌》的內容不錯，希望你們做得一年比一年好。

1)請問《夢幻模擬戰》有沒有在日本推出過TV版和劇場版的LD、DVD或影帶和漫畫或畫集，但不要同誌類？

2)第62期《遊戲誌》有講述過《龍珠》事，請問TV SPECIAL《絕命的反抗》，《悟空外傳》、《四星珠是勇氣之証》、《滅絕撒亞人計劃》等龍珠片集有沒有在日本推出過LD、DVD或影帶？我在信和中心和銅鑼灣中心找了很久也沒有，請問在那裏可找到？請說明地址，拜託！

3)可否親臨貴刊辦公室補購《遊戲誌》？郵購可要一個星期呢！(因為心急)

祝《遊戲誌》銷量超級上升

忠誠讀者鬼宿上

鬼宿：

1)《夢幻模擬戰》未曾推出進任何動、漫畫(不包括私人出版的同人誌)。

2)黑手曾在數年前見過以上四套作品的翻版影帶，但VCD則從未見過。

3)對不起，本刊辦公室並不接受補購，補購事宜請聯絡《遊戲誌尊賣店》和各補購站。(詳情見近期遊戲誌的補購廣告)

幕後黑手

幕後黑手大人：

本人是第一次寄信的，望大人能解答我的問題。

1)PC-9801是甚麼呢？

2)能否刊登鬼畜王的攻略？

3)買SATURN未改機行貨有哪裡買最平？(請刊出地址)

4)PC-9801版下級生和在SATURN的下級生是否完全一樣？

5)下級生有否出在電腦，有的話請告訴我在哪裡可以買到？(不論正版或是翻版)

6)於貴刊第67期P.159的ELF版下級生MELODY是甚麼來的？

7)下級生的咭、海報及電話咭可在哪裡買到？售價的多少錢？

8)除了上述3種東西外還有沒有其它物品出售又可在哪裡買到？售價約多少錢？

9)SATURN版的下級生有否秘技，若有能否刊登或再次刊登？

10)寄到電視遊戲信箱的信大約多久會解答及刊登?

祝黑手身體健康，工作愉快

半雄半雌上

(P.S. 能否送或賣第48期的EX給我，因有我最喜愛的下級生的攻略，若可以的話，

本人會在此信刊登後立刻寄上回郵信封，若不能請告訴我在哪裡可購得。）

半雄半雌：

1) PC9801是日本獨自開發的舊式電腦系統，基本功能與普遍的PC電腦分別不大。由於日本方面已普遍轉用PC電腦，日本電腦GAME已轉而開發JWIN95版或DOS版。
2) 鬼畜王攻略刊登於44、45（以上經已售罄）、63期遊戲誌。
3) SATURN行貨機的售價普遍為1100元左右，各區售價分別不大。
4) PC9801版下級生是III級，SATURN版下級生是II B級。
5) 下級生還有DOS-V版，可到黃金商場找找。
6) 即ELF推出下級生（家用版）時新輯錄的原聲大碟。
7) 咕已十分少見、而海報和電話卡可在旺角信和和太子聯合廣場找到。
8) 未見下級生的其他精品。
9) 沒有真正實用的秘技。
10) 盡量會在1個月內刊出。

幕後黑手

幕後黑手老兄：

您好！本人已是第二次來信，但奈何貴刊不知將小弟的信掉在那一個異次元角位（或者係小弟寄失啦！）。無論如何也希望黑手兄幫幫忙，以下有一些問題和意見。

1) 請問有沒有《SF ZERO 3》嘅消息？

2) 黑手愛玩《ZERO 2》嗎？對此GAME有沒有評語？

3) SS有沒有一些好玩的籃球 GAME？

4)《三國誌6》會否移植到SS上？

5) 有一條關於《CAN CAN BUNNY EXTRA》嘅問題想請教一下，黑手兄，貴刊的姊妹刊GAME PLUS曾刊登過此GAME攻略，但卻沒關追求石鍋環之攻略。現想請教黑手兄如何在此GAME中追求石鍋環？（SS版）

6) 黑手有沒有玩過《GRANDIA》？對此GAME有何評價？

7) SS機中的那一粒電池可用多久？如果耗盡了，機內的SAVE會否消失？

8) 有一些意見，每一期的編者話我也會看，有時從一些編者話的字裡行間也看出各位編輯的工作十分繁重，所以一些錯漏如錯別字實在在所難免，但也希望貴刊能改善一下。

另外，TAZ君的《GRANDIA》攻略十分精彩，希望他（她）能繼續努力。

有勞黑手兄幫小弟解答了。

祝工作愉快
讀者小達

小達

1) 聽聞《SF ZERO 3》和《SF3 3rd IMPACT》在日本已開始接受業內預約了。
2) 我覺得《ZERO 2》是一隻平衡得十分好的格鬥遊戲，除《2ND IMPACT》外它是我最喜歡的SF作品。
3) 個人覺得SS的舊作SLAM DUNK FROM ANIMATION十分好玩。
4) 光榮暫時未宣佈在SS推出《三國誌6》。
5) 對不起，沒有玩這遊戲。
6) 有玩過《GRANDIA》。畫像（不是畫面設定）的確較粗糙，遊戲未段的劇情亦十分刺激緊湊，是SS近期的佳作。
7) 那一顆電池是會耗盡的，到時你的SAVE就會全部消失。
8) 多謝指點，大家定會多加注意。

在此代 TAZ 多謝你。

幕後黑手

幕後黑手先生：

本人打算3月底到日本本州一遊，現有些問題請教，望能盡快回答，萬分感激！

1) BIO HAZARD 2的精品，會在日本的甚麼地方可以買到？

2) 我在哪兒可以買到平的GAME？（PS＋SS＋N64）

3) 哪裡可以買到「鐵達尼號」的精品？又哪裡的EVA精品，夠齊全？

4) 如我買氣槍或電槍，會否不能過關？

5) 模型在日本或是在香港買會較平？

6) 港元對日元幾多算會理？（＄626對￥10000？）

7) 在3月19日至3月26日，在東京或本州會否有什麼GAME SHOW？如有會是什麼地方？

祝眾編輯身體健康！
多謝回答本人問題！！！
再萬二分感激！！
長期讀者再生朱雀字

再生朱雀：

能出外旅行實在太好了…遲了刊出你秩來信，希望你還未出發吧！

1) BIO HAZARD 2的精品只在涉谷區的TOWER RECORD發售。
2) 在秋葉原區最多GAME店，FUKUDA推薦一家叫「LIBERTY」的店舖，買到平GAME要多謝他啊！
3) 只知「鐵達尼號」在日本也十分流行，但在日本購買相信比香港更貴。EVA精品在日本仍然極多，到售賣動漫畫物品的店舖尋找吧。
4) 在過海關少不免會出現問題，最好可免則免！但你堅持購買的話，最好原盒連收據一起手提過關，方便向關員解釋…（你的英文日文流利嗎？）
5) 在日本買模型較香港平數十圓吧…
6) 今日（3月9日）港圓的日圓對換價是（＄604對￥10000）
7) 東京GAME SHOW 98 SPRING將會於21-22號，在「幕張MESSE」舉行。

幕後黑手

主編先生：

我雖然很少買GAME書，但我卻很喜歡收集攻略全書。

據最近購買的《BIO HAZARD 2》攻略全書中得知，《FINAL FANTASY VII》的攻略全書似乎尚未售罄，而此正是我在極力找尋的一本極心儀的攻略本！由於經濟和時間問題，我沒可能走遍全港九去找尋此書，因此我想問你，有沒有你們相熟的GAME SHOP或書報攤有餘貨；另外，你們又有沒有存貨呢？如果有，懇請回信給我，只要我能力之內，超過原價＄50也不成問題。

無論消息是好是壞，請回信給我。假如是好消息，請在信中寫上郵費及《FINAL FANTASY VII》攻略全書的價錢，可討價。我必回信，並付上足夠的金錢，及後請把它寄

給我。（詳情可改）

最後希望出多的好GAME，你地又出多的攻略全書，我又多件收藏啦！（我的字可能是較草或“核突”，敬請原諒。）

喜歡收集攻略的小伙子上

喜歡收集攻略的小伙子：

《FINAL FANTASY VII》攻略全書可在旺角CHIC之堡和灣仔東方188商場中的《遊戲誌尊賣店》買到，售價50元正。

幕後黑手

幕後黑手先生：

您好嗎？小弟首次來信，如有錯誤幕請見諒，有點問題請閣下能夠可以為小弟解答，希望不要被投籃吧！

1）在SFC裏的《幽遊白書2格鬥之章》怎樣使用到戶愚呂80%和100%。

（希望求你解答這題，謝謝）

2）在SFC裏的《龍珠超武鬥傳3》是否有隱藏人物用呢？如果有，會有什麼人呢？又怎樣使用呢？

3）在SFC的《亂馬1/2爆烈亂鬥篇》怎樣可使用到八寶齋呢？

4）任天堂N64會不會出《太空戰士8》呢？多謝你！

任天堂迷阿偉

任天堂迷阿偉：

1）在TITLE畫面，順序按入↓、↑、L、L、R、R、Y、X、A、Y，即可選戶愚呂80%、100%、覆面戰士和少女幻海四個隱藏人物。

2）《龍珠Z超武鬥傳3》只有少年杜拉格斯一個隱藏人物（VS MODE專用），使用方法是在OPENING畫面順序輸入↑、X、↓、B、L、Y、R、A。

3）在SFC的《亂馬1/2爆烈亂鬥篇》怎樣可使用到八寶齋呢？

4）SQUARE在推出《FF7》後已宣佈同時開始開發《FF8》和《FF9》，但從未說過在那部主機推出。另一方面，SQUARE據聞正為N64製作一套ARPG遊戲。

幕後黑手

幕後黑手：

你好？本人是第三次來信真是希望幕後黑手先生可以幫我解答以下的問題：準備接我7招霸皇神拳吧。

1）在甚麼地方會收購錫包卡的店鋪嗎，可不可以說幾間嗎？

2）在甚麼地方會有PIA CARROT和PIA CARROT 2的錫包卡購買如果有的話，說幾間來聽聽吧，唔該你。

3）請問你們玩不玩電腦，如果玩的話，請問WIN 95和電腦主機和各種零件的價錢是多少吧。

4）如果我想參加GAME畫廊用甚麼方法參加嗎，因為我不知點參加？

5）知不知道心跳回2會在何時出嗎和出了圖片了嗎？

6）凝望騎士會在甚麼時候出嗎價錢是多少？

7）FFT是不是有件君主之袍嗎，如果有在甚麼地方取嗎，教教我。

祝 GAME PLAYERS 永遠都進步吧

KNUSNI

KNUSNI

1）如你說的是日本推出的錫包卡，旺角信和和太子聯合會的卡舖也會收購。

2）同上。

3）電腦零件？對不起，這已超出本信箱的「攻擊範圍」，但你可去信本公司的電腦專書HYPER PC PLAYER啊！

4）今期畫廊已刊出參加方法。

5）正在開發中，暫時未決定發售日期。

6）將於本月19日推出。

7）抱歉，由於資料不足，只知道是要偷回來的。

幕後黑手

幕後黑手兄：

你好！本人有一些關於《拳皇97》的問題，望黑手兄能抽空解答，謝！

1）SS的拳皇97是否已經鐵定於3月26日發售？有RAM卡版與淨GAME版分別賣多少錢（HKD）？隨GAME有沒有其他東西送？

2）SNK有沒有幫SATURN出過4M RAM卡？

3）SS的REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL所跟機賣的那張RAM卡是1M的還是4M的？如果是4M RAM卡可否對應於拳皇97上？

4）CAPCOM現時所出的那張4M RAM卡真失敗，玩自己廠出的GAMES就沒有問題，但用在SNK的GAMES上，就會有花畫面的現象，不知在日本的SS用家有沒有向CAPCOM投訴或反應這情況呢？CAPCOM將來不會再推出一張可對應其他公司遊戲的4MRAM卡？

5）不知貴刊會否推出拳皇97的攻略本呢？形式類似日本新聲社所推出的那一本，有詳細的人物，故事、招式與連續技介紹，但當然是以本地形式製作。

6）貴刊繼CAPCOM畫集後，會否再推出SNK的畫集呢？

7）為什麼NG-CD能完全移植拳皇，侍魂等遊戲，而PS就不能完全移植，而且像侍魂4在開始遊戲前（出現勝負兩字時）也要LOAD碟真時令玩的人興趣大減，不知PS怎能移植比侍魂4的容量還要大的拳皇97呢？

好了問到這吧！最後在此祝GAME PLAYER全體員工工作順利！

讀者八神 KEN

八神KEN：

1）是，但在香港的售價則不得而知。

2）先解釋！RAM卡分為有黑色的8M（1MB）RAM卡，和藍色的4MB RAM卡兩種。從來RAM卡都是SEGA自己生產的，CAPCOM只是研製而已。

3）REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL附送的是8M RAM卡，可對應《拳皇97》。

4）由於4MB RAM卡經由CAPCOM研製的，他們極有可能刻意令RAM卡不能完全對應其他廠商的舊作，但在RAM卡推出後發售的新GAME相信絕對沒有問題。

5）可將意見代為反映。

6）同上。

7）NGCD機根本就是為了移植MVS底版遊戲而設計，遊戲程式與MVS底版的程式極為接近，需要改寫的部份較少，移植度自然較高。至於PS在讀取資料上的弱點，是不爭的事實，近日推出的《X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION》可說是最新的失敗例子，就算移植《拳皇97》也不會好玩吧！

幕後黑手



機動戰士高達（中）

今次的主題是……

TEXT：機動戰士（MS）

在上期已為大家介紹過七套《高達》電視版，大家看過沒有呢？而今次就為大家介紹《高達》的OVA版和電影版。其實在香港也曾上映過《高達》的電影，那就是《機動戰士GUNDAM F91》，相信有不少高達迷都有看過，但由於不是所有動畫電影在香港都能賺錢，因此往往只會上映大家耳熟能詳的作品如《天空之城》那些，其餘的唯有靠影碟或錄影帶這媒介了。



電影版的……



《機動戰士GUNDAM馬沙之反擊》

故事簡介：故事發生在宇宙曆0089年，阿寶從地球得到解放後返回宇宙，至於馬沙則在失蹤後復出，雙方的身份仿如以前一樣——阿寶仍在聯邦軍服役，而馬沙是新自護的總統，這可說是最大的賣點。雙方在一年戰爭時的恩怨延續至今，終於要在宇宙了結。

《機動戰士GUNDAM F91》



故事簡介：死亡先鋒成立後，在宇宙曆0123年向殖民衛星展開攻勢，主角西布頓在衛星避難時洽巧遇到聯邦軍旗艦，因此便到艦上工作，後來還駕駛GUNDAM F91抗敵，至於幕後主腦鐵面具的陰謀，最終被西布頓徹底粉碎。

《機動戰士GUNDAM》

故事簡介：其實是電視版《機動戰士GUNDAM》的濃縮版本，可是有些劇情與原著有所出入，例如在故事開端電視版中阿寶是在駕駛艙裏取得GUNDAM說明書的，但在電影版裏因為有爆風而將說明書吹到阿寶的面前，兩者有明顯的出入。（全3集）

OVA版的……

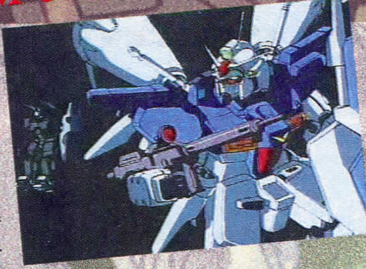
《機動戰士GUNDAM 08小隊》



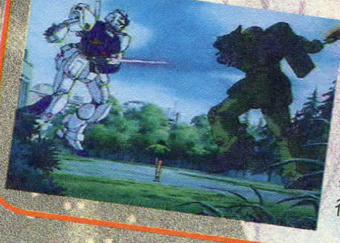
故事簡介：這是一齣以《機動戰士GUNDAM》作時代背景的OVA，即是說這戰事是發生於一年戰爭那時的。故事說到主角斯羅被派到MS第二中隊的第08 MS小隊作隊長，同樣是和自護公國對抗，而戰場暫時都在地球。（全12集，現已出8集）

《機動戰士GUNDAM 0083》

故事簡介：於宇宙曆0083年，聯邦軍秘密開發GUNDAM的計劃被自護公國知道，於是自護軍乘聯邦軍搬運兩部GUNDAM時，強奪裝備了核彈的二號機（即GP02），聯邦軍便派哥奧駕駛一號機GP01把高達搶回，因此聯邦與自護的戰鬥又再度展開。（全13集）



《機動戰士GUNDAM 0080口袋裏的戰爭》



故事簡介：這故事發生在一年戰爭之後，聯邦軍秘密開發一部對應NEW TYPE的高達ALEX，又名NT-1，卻被自護公國的間諜發現，於是展開一連串的破壞行動，雖然雙方的駕駛者是朋友，但是大家卻不知道對方的存在，最後兩敗俱傷…（全6集）

《機動戰士GUNDAM W ENDLESS WALTZ》

故事簡介：這是電視版《新機動戰記GUNDAM W》的延續，故事說迪基姆借多利斯女兒之名揭竿起義，就在捉了莉莉娜作人質的同時向地球圈統一國家宣戰，而希羅等人更發現「流星行動」的真正目的，於是便一同阻止迪基姆。（全3集）





還有甚麼遊戲？

在上期已為大家介紹了正常比例的GUNDAM遊戲，而今次將會就為大家介紹SD戰棋類的遊戲。在SD GUNDAM的世界裏，是一個完全無分界限的世界，即是說在任何時期裏可以同時有GUNDAM RX-78和GUNDAM F91，在這裏拼過你死我活，的確吸引不少《高達》迷和機迷。

《SD GUNDAM 2 膠囊戰記》

FC／ BANDAI／ 89年6月25日／ SLG／ 6800日圓／ 2P

磁碟版戰棋遊戲《SD GUNDAM》的續篇，玩者可生產由渣古、愛美號以至ν高達等各不同年代的MS，只要攻陷敵軍的大本營就算勝利；和前作比較除增加了MS與版圖數量外，每回合可使用的部隊更由3隊增至12隊。



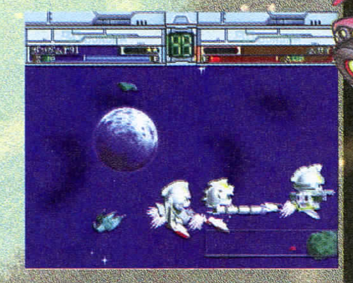


《SD GUNDAM G CENTURY S》

SS／ BANDAI／ 98年2月11日／ SLG／ 6800日圓／ 2P

這是最近推出的SD高達遊戲，基本上以PS的《SD GUNDAM G CENTURY》為藍本，改良地方除加插新OPENING和四架新MS——GUNDAM DOUBLE X、卡碧尼MK-II、TALLGEESE II和曼陀羅高達外，更加快了讀碟速度，可說是PS的強化版。

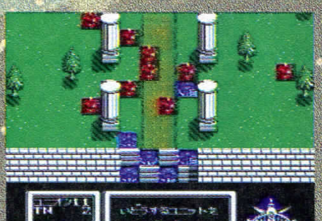


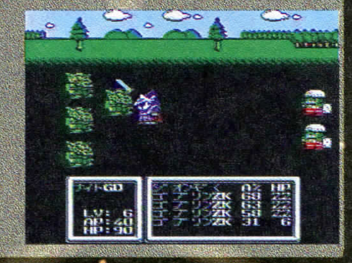


《SD GUNDAM 3 英雄戰記》

FC／ BANDAI／ 90年12月22日／ SLG／ 6800日圓／ 2P

《SD GUNDAM》的第三彈，不過今集的變化很大，首次採用駕駛者的制度，在不同的版面，都會跟足原著有回該MS和機師，而最值得一提的是遊戲中加插了騎士高達和武者高達，而且各自都有自己的地圖。





《新 SD 戰國傳機動武者大戰》

PS／ BANDAI／ 96年12月20日／ SLG／ 6800日圓／ 2P

這遊戲是以SD武者高達的故事作為舞台，玩法方面以戰棋形式來進行，至於故事方面則和原著有些出入，但最吸引人的地方當然就是其可愛的角色，加上難度較低頗適合於年紀較少的人玩，它還有附送鍍金版模型的特別限定版。





《SD GUNDAM GNEXT》

SFC／ BANDAI／ 95年12月22日／ SLG／ 12800日圓／ 2P

這是《SD GUNDAM X》和《SD GUNDAM GX》的同系列第三作，遊戲中除了有前作的MS外，還加插了GUNDAM W的MS。它的最特別之處就是對應後期推出的專用ROMPACK，將它插到盒帶除了增加新MS外還有新MAP選擇。



《高達》系列的遊戲推出年表（SD戰棋類）

推出日期	遊戲名稱	遊戲類型	機種	價格
20-1-1988	SD GUNDAM	SLG	FC	——
25-6-1989	SD GUNDAM 2 膠囊戰記	SLG	FC	6800 日圓
3-3-1989	SD GUNDAM WORLD MAP COLLECTION	SLG	FC	500 日圓
24-3-1990	SD GUNDAM SD 戰國傳國盜物語	SLG	GB	3500 日圓
22-12-1990	SD GUNDAM 3 英雄戰記	SLG	FC	6800 日圓
21-12-1991	SD GUNDAM 4 NEW TYPE STORY	SLG	FC	8500 日圓
18-1-1992	SD 戰國傳 2 天下統一編	SLG	GB	4800 日圓
4-9-1992	SD 戰國傳 3 地上最強編	SLG	GB	4800 日圓
8-9-1992	SD GUNDAM X	SLG	SFC	9500 日圓
22-12-1992	SD GUNDAM 5 BATTLE OF UNIVERSAL CENTURY	SLG	FC	6800 日圓
27-5-1994	SD GUNDAM GX	SLG	SFC	9800 日圓
24-3-1995	SD GUNDAM WINNER'S HISTORY	SLG	GG	4800 日圓
21-4-1995	新 SD 戰國傳大將軍列傳	SLG	SFC	9800 日圓
22-12-1995	SD GUNDAM GNEXT	SLG	SFC	12800 日圓
22-12-1995	SD GUNDAM DIMENSION WAR	SLG	VB	5800 日圓
26-7-1996	SUFAMI TURBO 專用 SD GUNDAM GENERATION 一年戰爭記	SLG	SFC	3980 日圓
26-7-1996	SUFAMI TURBO 專用 SD GUNDAM GENERATION 古林匹斯戰記	SLG	SFC	3980 日圓
23-8-1996	SUFAMI TURBO 專用 SD GUNDAM GENERATION 阿古捷斯戰記	SLG	SFC	3980 日圓
23-8-1996	SUFAMI TURBO 專用 SD GUNDAM GENERATION 巴比羅利亞建國戰記	SLG	SFC	3980 日圓
27-9-1996	SUFAMI TURBO 專用 SD GUNDAM GENERATION 殖民星格鬥記	SLG	SFC	3980 日圓
27-9-1996	SUFAMI TURBO 專用 SD GUNDAM GENERATION 札斯加魯戰記	SLG	SFC	3980 日圓
20-12-1996	新 SD 戰國傳機動武者大戰	SLG	PS	5800 日圓
20-12-1996	新 SD 戰國傳機動武者大戰（限定版）	SLG	PS	6800 日圓
29-3-1996	SD GUNDAM GNEXT 專用 ROMPACK&MAP COLLECTION	SLG	SFC	3800 日圓
20-3-1997	SD GUNDAM G CENTURY	SLG	PS	6800 日圓
11-2-1998	SD GUNDAM G CENTURY S	SLG	SS	6800 日圓

註：以上年表只供家用機使用

主持人：TAZ

SEGA 主角鎖匙扣

SEGA遊戲的主角甚少推出Q版公仔，今次這套鎖匙扣的角色包括NIGHT、SONIC、《VIRTURA COP》的主角RAGE、《東京番外地》的優作、《VIRTURA KIDS》的AKIRA及《FIGHTING VIPER》的BEAN。

（3月推出）



■Q版亞BEAN十分怪誕…

超級機械人熱血鎖匙扣第4輯

話咁快這系列已經推出至第4輯，角色包括長青樹GUNDAM、聖戰士中的翼霸、EVA初號機、《新機戰》中的R-1、最正當然係即將出現於《SRWF完結篇》嘅魔神皇帝同GUNBUSTER啦！

（3月推出）



■GUNDAM的造型十分麻麻…

Q版鐵拳3鎖匙扣Part 2

雖然在香港較為少見，但《鐵拳》自第一集起已開始推出Q版鎖匙扣，NAMCO為配合3月尾發售PS版《鐵拳3》，將會為此遊戲推出第二輯鎖匙扣。



■左起為OGRE、TIGER JACKSON、凌曉雨、熊貓、NINA



■左起為平八叔、木人（正）、JULIA、GUN JACK、OGRE

THE・SUPER ROBOT 糖果玩具

這三款超級機械人公仔並非一般扭蛋公仔，而是隨糖果「附送」的大型公仔，高度大約為4.5CM，精密度極高，鐵甲萬能俠更包括一部不能合體的朋友號！

（發售中 一套3款約120港圓）



■可惜要自己上色…

VIRTURA FIGHTER 着衫公仔

最近SEGA推出了SARAH和PAI的着衫公仔，雖然只是以VIRTURA FIGHTER 2的服飾為依據的再版產品，但的確做得十分精緻。

（發售中 各9800日圓）



■希望可以推出VF3版的替換衣服啦！

BIO HAZARD 女主角JILL首辦模型

1：8 SCALE
MODEDLED BY KATSUMI RX-01

現在談起BIO HAZARD的女主角，各人只會想起BH2的CLAIRE，但你是否記得BH1的女主角JILL VALETINE呢？這款模型充分表現出黑色短髮的JILL那份剛強的英雌氣。

（即將發售 價格未定）



■希望有香港首辦商會推出吧！

Game Music Station

True Love Story ~Remember My Love~ ORIGINAL SOUNDTRACK

發售商：TEICHIKU RECORDS／ONE-DER ENTERTAINMENT
編號：WDCD-25112
發售日：2月7日
價格：2500日圓

相信有很多人已玩過了《True Love Story～Remember My Love～》這遊戲，各位有否認為她的配樂十分出色呢？若各下對此GAME的配樂意猶未盡的話，本人誠意推介此SOUNDTRACK。雖然碟內的曲目全是重新編錄（即不是原遊戲內的配樂），但絕不失去原曲的味道，反而更有另一重悠揚舒暢的感覺。基本上用文字根本寫不出那份感覺，倒不如買一隻回來去感受一下。（山寺良牙）

評分：9

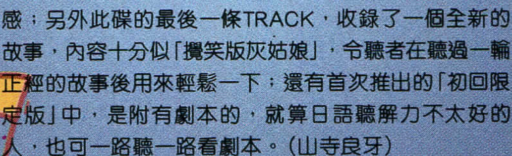


True Love Story ~Remember My Love~ SHORT EPISODE vol.1

發售商：TEICHIKU RECORDS／ONE-DER ENTERTAINMENT
編號：WDCD-28020
發售日：2月10日
價格：2854日圓



如果各下有玩開《True Love Story》系列的話，相信會十分認同此碟內收錄的故事，因為每一個故事的內容的基本藍圖，就是使用遊戲內的SPECIAL EVENT。他們將每一個SPECIAL EVENT的故事加長，令聽者有另一份的投入感；另外此碟的最後一條TRACK，收錄了一個全新的故事，內容十分似「攪笑版灰姑娘」，令聽者在聽過一輪正經的故事後用來輕鬆一下；還有首次推出的「初回限定版」中，是附有劇本的，就算日語聽解力不太好的人，也可一路聽一路看劇本。（山寺良牙）



評分：7

POCKET LOVE vol.1/2 Angel Voice Memorial

去年在GAME BOY中首次出場的戀愛SIMULATION GAME——《POCKET LOVE》，現在終於推出其系列的ALBUM。可是這碟並不是遊戲SOUNDTRACK，而是遊戲人物的獨白故事（當然亦有《POCKET LOVE 2》的人物出場），而這些故事全都是在AM KOBE播出後再輯錄成碟，對於不能在日本聽到此節目的人就有福了；但對於聽不明日語的人可就大有問題，因為碟內只有兩首歌曲，其餘的全部都是DRAMA，而且還是只有人物獨白式的DRAMA（VOL.2森園美里以、森園麻里以的部份雖外，皆因二人的配音均是井上喜久子），對於某些聽眾來說會有些沉悶。如果是「國府田麻理子、宮村優子、淺田葉子（VOL.1）及井上喜久子、岩男潤子、飯塚雅弓（VOL.2）」的FANS則例外。另外順帶一提，VOL.3亦即系列的最後一隻ALBUM，將於3月18日推出，有興趣儲齊整個系列的讀者，不妨留意一下唱片舖。（山寺良牙）



評分：5

發售商：First smile entertainment／PONY CANYON
編號：FSCA-10027 & FSCA-10032
發售日：1月21日（VOL.1）／2月18日（VOL.2）
價格：2548日圓

3月GAME MUSIC CD推介

心跳回憶 虹色之青春 forever vol.2

遊戲：《心跳回憶DRAMA系列vol.1 虹色之青春》
發售商：KONAMI／KING RECORD
編號：KICA-7842
發售日：2月21日
售價：2854日圓

侍魂－ARRANGE SOUNDTRACK－

遊戲：《侍魂》
發售商：PONY CANYON
編號：PCCB-00294
發售日：2月18日
售價：2548日圓



銀河少女警察Re-inforce SOUNDTRACKS

遊戲：《銀河少女警察Re-inforce》
發售商：KING RECORD
編號：KICA-5005
發售日：2月21日
售價：2854日圓



風之古羅亞ORIGINAL SOUNDTRACK

遊戲：《風之古羅亞》
發售商：日本CROWN
編號：CRCP-15524～5（2 CD）
發售日：2月25日
售價：3500日圓





第九回

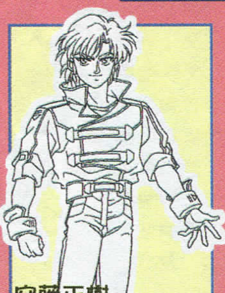
by HAJIME少尉

抱歉啊！由於少尉一時疏忽，導致上期的文字出了相當大的問題，這次特意刊回無法閱讀的部份，對不起！



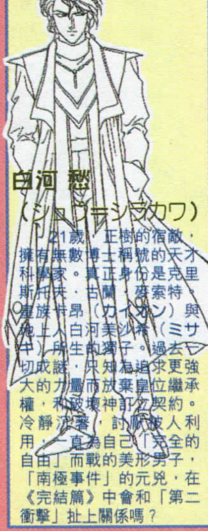
黃炎龍
（ホワン=ヤンロン）

24歲，魔裝機神GROUNVOLL的操者，原是中國的體育老師。北派少林拳的高手，也是典故和成語迷，最厲害的是和魔使RANSYAOランシャオ輪流向人作無止境的「說教」……



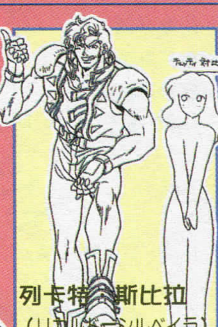
安藤正樹
（マサキ=アンドー）

17歲，日本人，自《第二次》開始出場，美形、運動萬能、正義感強的典型熱血主角（可惜經常出醜……）。劍皇西奧諾多的弟子兼養子，劍術高強，特別自《魔裝機神》後開始強調「不擅於應付女性，而且是嚴重的方向白痴（新記錄是環繞地球10圈都到不了日本……）。



白河 愁
（シュウ=シラカワ）

21歲，正樹的宿敵，擁有無數博士稱號的天才科學家。真正身份是克里斯托夫·古蘭·麥索特。窪族卡昂（カイオン）與地上人白河美沙希（ミサキ）所生的獨子。過去一切成謎，只知為追求更強大的力量而放棄皇位繼承權，和破壞神訂立契約。冷靜沉著，討厭被人利用，一直為自己「完全的自由」而戰的美形男子，「南極事件」的元兇，在《完結篇》中會和「第二衝擊」扯上關係嗎？



列卡特·斯比拉
（リカルド=シルベイラ）

□□歲的巴西人，在《EX》的對話中提及過，《魔裝機神》的時候才首次正式出場。為人信賴的巨漢。原是巴西空軍幻影戰機機司，但自妻子因故去世後便退役。來到地下世界後成為魔裝機神ZAMGID的第一任操者，最後為救迪蒂而死。魔使是三隻猴子（遺憾的是名字和外觀不詳）



FAMILIAR／魔使（ファミリア／使い魔）

由主人的潛意識形成，以鍊金學製造出來的魔使（像中世紀女巫常用的黑貓和烏鴉那類）。由貓、狼甚至猴子和鴨咀獸等外觀都有，主要用來和各魔裝機神的遠隔兵器HI FAMILIAR同化，攻擊敵人。



好了，剩下的只有這麼一點點地方，想說的都得押到下期了！不過，就先來講解一下吧！

電腦戰機 VIRTUAL-ON是？

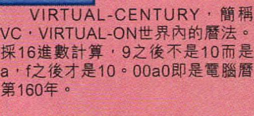
於現實世界IN THE REAL WORLD

不用多說，是SEGA公司的95年作品，第一隻業務用「3D高速機械人對戰遊戲」，也是家用機同類型遊戲中最成功的一作，機械設計起用了曾參與「GUNDAM SENTINEL」「GUNDAM 0083」等作品而聞名的KATOKI HAJIME。



電腦戰機 VIRTUALROID

0087年代在月面遺跡發現全高50公尺的巨大人型機器殘骸，經分析後証實並非出自地球人類之手，後來DN社藉這些超技術（OVER TEACHNOLOGY簡稱OT）開發出一系列性能凌駕以往傳統武器的汎用人型戰鬥機械，稱之為VIRTUALROID——電腦戰機。



電腦曆

VIRTUAL-CENTURY，簡稱VC，VIRTUAL-ON世界內的曆法。採16進數計算，9之後不是10而是a，f之後才是10。00a0即是電腦曆第160年。



於遊戲世界IN THE GAME WORLD

表面上是電腦曆00a0年代一種極受歡迎的對戰遊戲，實際上原是地球上最有力的企業國家DN社，為選拔旗下的人型戰鬥兵器VIRTUALROID駕駛員時使用的模擬器，由於既有駕駛員不足，在「月門行動（OPERATION MOON GATE）」中配合M.S.B.系統用作遙距操縱，讓遊戲機中心的玩者在不知情的情況下執行實戰任務。



下期續……



黃金書屋

店主：米奇

鳴謝：TOKYO EXPRESS

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

彩京 ILLUSTRATIONS 彩

發行商：新聲社

售價：2000日圓

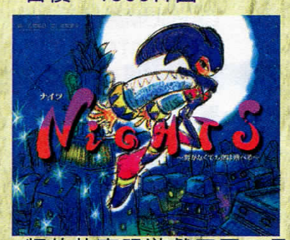
輯錄了街機名廠彩京近年來作品的插圖，雖然新聲社所推出的攻略本的質素實在不敢恭維，但這本畫集的編排卻不錯，沒有跨版的圖，還輯錄了那些遊戲的宣傳海報。收錄的遊戲插圖包括《墮落天使》、《戰國BLADE》、《STRIKERS1945》、《GUN BRID》等10隻。



NIGHTS～沒有翅膀亦能飛

發行商：雙葉社

售價：1800日圓



你喜歡看童話書嗎？充滿了和路迪士尼感覺的遊戲《NIGHTS》最近就出了一本童話書，童話版的故事跟遊戲不同，是以NIGHTS為主角，講述他如何被封印，然後認識了男主角，並跟他一同對抗黑暗支配者韋斯曼。本書由三宅拓己作畫，狗飼恭子撰文。

SENTIMENTAL GRAFFITI 公式 COMPLETE GUIDE

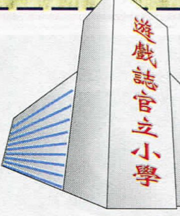
發行商：SOFT BANK

售價：1400日圓



相信是《SENT～》最完整的攻略本，內容除了系統解説外，還遊戲作詳盡的攻略介紹。喜歡挑戰自己的話，可以只看看書中前半部的事件出現條件和故事簡介，想一次過攻略12個女孩子的話，書中也附有超速的攻略方法。此外，還有全部女孩子的表情集和一幅特製海報，是本頗為吸引的書。

書名	出版社	售價	預定發售日
Noel～La neige 公式 GUIDE BOOK	ASPECT	1200日圓	3月27日
AZEL PENZER DRAGOON RPG公式 GUIDE BOOK	ASPECT	未定	3月中旬
NAMCO 公式 GUIDE BOOK《鐵拳 3》BEGINNER'S BOOK	NAMCO	未定	3月26日
DAISY ART 實踐 CHARACTER CG 入門	JAPAN MIX	2300日圓	2月下旬
ARC THE LAD 大百科～主角．武器編	ENIX	1200日圓	3月27日
ARC THE LAD CARD GAME	ENIX	1300日圓	3月27日
膝上同居人公式攻略 GUIDE	主婦之友社	1200日圓	3月12日
A 列車 5 完全版 MODEL MAP 集	ZEST	1200日圓	3月中旬
MOBIUS LINK 3D 公式 GUIDE BOOK	ZEST	1200日圓	3月上旬
NEO ALTUS 公式 GUIDE BOOK	ZEST	1200日圓	3月上旬
NEO ALTUS 完全研究	ZEST	1200日圓	3月中旬
便利店時代 SP 公式 GUIDE BOOK	ZEST	1400日圓	3月中旬
A 列車 5 完全研究	ZEST	1400日圓	3月中旬
只有相愛 OFFICIAL GUIDE	ZEST	1500日圓	3月上旬
LOST SWORD 公式 GUIDE BOOK	ZEST	1100日圓	3月中旬



遊戲誌官立小學

Game Players Government Primary School

教師：阿三先生　　同學：阿莫、阿霍、阿斯

「PlayStation『震震』手掣共同睇！」

問題二

上一堂前問過大家，究竟ANALOG CONTROLLER及DUAL SHOCK兩款「震震」手掣有何分別，想清楚了麼？不如先從外表及結構開始研究研究。

A.）阿莫同學的答案：

「外表上，ANALOG CONTROLLER同DUAL SHOCK兩款手掣都附有兩個特別控制器（ANALOG掣），舊款ANALOG CONTROLLER係用灰色硬膠製造，控制器頂部係凹嘅；新款DUAL SHOCK則是由黑色有紋軟膠所造，控制器頂部係凸出嚟嘅。至於結構上就唔係好清楚，只係喺日本game書度見過咁嘅廣告咋……。」



■DUAL SHOCK廣告一則

B. 阿霍同學的答案：

「兩個『震震』手掣嘅ANALOG部份有分別，凹凸唔同。而新嗰隻係有兩個摩打，舊嗰隻就只得一個。」

C. 阿斯同學的答案：

「兩款都有ANALOG掣，舊款凹型硬膠製、新款凸型有紋軟膠製。舊款ANALOG CONTROLLER比較輕身，『震震』部份只由一個摩打推動；新款DUAL SHOCK『震震』部份係由兩個摩打推動，大嘅喺左邊，細嘅就喺右邊，所以自然會重咗啲。」

分析

選擇答案A者：

新款DUAL SHOCK的ANALOG部份的確在改用有紋軟膠後穩陣許多，甚少有甩手情裏。而阿莫同學的答案雖然流於「表面」，不過的確有做功課。50分啦！

選擇答案B者：

答案夠簡潔，可惜還差一點點，75分。

選擇答案C者：

全對！100分。阿斯同學已經說得很清楚，不用我再解説一遍了。大家可以看看下圖——



■舊款ANALOG CONTROLLER，只得一個摩打（見手掣位）



■新款DUAL SHOCK，雙摩打推動

「RING……」

咦？又夠鐘了，唯有留待下次繼續吧。臨落堂前又問大家，究竟兩款「震震」手掣在功能上有何分別？答案下堂交。ANY QUESTION？無問題今堂就到此為止。GOODBYE CLASS！



TEXT: KOTARO

序言

在過往數期《精武門》中，拙者已單述了廠商CAPCOM對格鬥遊戲的深遠影響，而現在緊接下來數期則會介紹第二間對格鬥遊戲同樣影嚮深遠，及促進格鬥系統另一方面的改變，它便是我們新章中的主角——「SNK」。

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

系統創新、力追完美——





SNK的歷史

於1978年7月創立，當時名為「新日本企劃」，及後於1986年4月，公司改組後易名為SNK（SHIN NIPPON KIKAKU的簡略名稱），並於1990年完成開發MVS系統，以互換性基板NEO．GEO將業務用遊戲轉化成家庭遊戲。

異軍掘起的發端

開發策畫總部 第一策畫部部長——松本裕司(HIROSHI MATSUMOTO)



1965年4月10日出生，曾為廠商CAPCOM開發部成員，製作奠定對戰格鬥概念的遊戲《STREET FIGHTER》系列，及後於89年4月與該遊戲的全般開發製作人員轉投往遊戲界聲名浪寂的廠商SNK，着手開發《餓狼伝説》及《龍虎之拳》等系列，其中以《THE KING OF FIGHTERS'94》和《THE KING OF FIGHTERS'95》最為令人津津樂道。此外《餓狼伝説》的新篇《REAL BOUT餓狼伝説》系列亦獲得外間不俗的評價。（未完待續）



■在《REAL BOUT 餓狼伝説 2～THE NEWCOMERS～》裏，着重系統當中的改良，是松本裕司所開發遊戲的一貫作風



■在日本頗受歡迎及好評的遊戲《～幕末浪漫～月華之劍士》，不論在系統上和畫面上表現亦異常突出，真正造出與《侍魂》系列風格相異的新劍術格鬥遊戲

次回預告

下期拙者將會為大家遂一剖釋，松本裕司所製作的系列，究竟對日後格鬥遊戲系統有何影嚮，以及其創作世界的特色。

資料提供：LEYNOS

WANTED

《遊戲誌》線人計劃

你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。

《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

稿費大增 100%

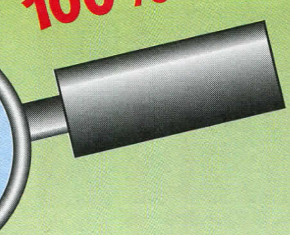
GAME 料分級制

一級猛料 .... $

二級勁料 ....

三級好料 .... $





四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛

報料熱線：
2380 2223

報料FAX線：
2507 5175

報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

新GAME時間表

PlayStation

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

3月發售遊戲

12日	■ひざの上の同居人/キティ オン ザ ラップ	膝上的同居人	KANEKO	5800日圓	SLG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	パチスロ完 解析~ワイワイパルサー/セブンティセブン2~	老虎機完全解析~WAIWAI PULSER/SEVENTY SEVER 2	HUMAN	5800日圓	ETC
	ザ・コンビニスペシャル~3つの世界を独占せよ~	便利店時代 SPECIAL~獨佔3個世界~	ARTDINK	5800日圓	SLG
	ファイナルラウンド	FINAL ROUND	ATLUS	5800日圓	SPT
	DEAD OR ALIVE	DEAD OR ALIVE	TECMO	5800日圓	FIG
	ブシドーブレード弐	武士道之刃 貳	SQUARE	5800日圓	FIG
	ガンダム ザ バトルマスター2	GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	BANDAI	6800日圓	FIG
	クロックタワー ゴーストヘッド	CLOCK TOWER GOAST HEAD	HUMAN	5800日圓	AVG
	ロストソード~失われた聖剣~	LOST SWORD~失去了的聖劍~	IMAGINEER	6800日圓	ACT
	組み立てバトルくっつけっと	組合戰鬥	TECHNO SOFT	5800日圓	SLG
	ずっといっしょ	一直在一起	東芝EMI	5800日圓	SLG
	0からの麻雀 麻雀幼稚園 たまご組	由0開始的麻雀 麻雀幼稚園 蛋組	AFFECT	5800日圓	TAB
	ZERO PILOT~銀翼の戦士~	ZERO PILOT~銀翼之戰士~	SCE	5800日圓	STG
	レイストーム〔ザ・ベスト〕	RAY STORM(THE BEST)	TAITO	2800日圓	STG
	S・Q~サウンド・キューブ	S Q~SOUND CUBE~	HUMAN	4800日圓	PUZ
19日	■タイムボカンシリーズ ボカンですよ	幻影時光系列 我是母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	■GUNばれ！ゲーム天国	努力!GAME天國	JALECO	5800日圓	STG
	■イメージファイト & Xマルチプライ アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	★みどりのマキバオー~黒い稲妻白い奇跡~	熱門小馬	AXELA	5800日圓	ACT
	★DX日本特急旅行ゲーム（ザ・ベスト）	DX日本特急旅行GAME(THE BEST)	TAKARA	2800日圓	TAB
	★機動戦士ガンダムVersion2.0（ザ・ベスト）	機動戰士高達Version 2.0(THE BEST)	BANDAI	2800日圓	STG
	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒リターンズ	亞烏與亞蘭 炎之挑戰 電流焦急棒 RETURNS	ZAURUS	5800日圓	SLG
	The Legend of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	英雄傳說III 白魔女~另一個的英雄傳說	GMF	5800日圓	RPG
	ゼルドナーシルSpecial	SOLDNER'S CHILD SPECIAL	光榮	6800日圓	SLG
	NASCAR 98	NASCAR 98	EA VICTOR	價格未定	RAC
	ヘクセン	HEXIAN	GAME BANK	5800日	ACT
	マジカル頭脳パワー！！PARTY SELECTION	魔法頭腦力量!!PARTY SELECTION	VAP	5800日圓	ETC
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	6800日圓	SLG
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~（ザ・ベスト）	惡魔城X~月下之夜想曲~（THE BEST）	KONAMI	2800日圓	ACT
	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~（ザ・ベスト）	VANDEL HEARTS~失去了的文明~（THE BEST）	KONAMI	2800日圓	SRPG
	コナミアンティークス~MSXコレクションVol.3~	KONAMI ANTIQUES~MSX COLLECTION Vol.3	KONAMI	4800日圓	ETC
	進め！対戦ぱずるだま（ベストフォーファミリー版）	進發!對戰PUZZLE蛋（BEST FOR FAMILY）	KONAMI	2800日圓	PUZ
	トゥームレイダース（ザ・ベスト）	TOMB RAIDERS (THE BEST)	VICTOR SOFT	2800日圓	ACT
	テニスアリーナ	TENNIS ARENA	UBI SOFT JAPAN	5800日圓	SPT
	プリズムランドストーリー	PRISMLAND STORY	TEA CRUISE	5800日圓	PUZ
	ファイアーウーマン纏組	FIRE MAN纏組	德間書店	7200日圓	AVG
	ボールブレイザー	VOLPLANER	BBS	5800日圓	SPT
	将棋最強2（コンビニ発売）	將棋最強 2(便利店專用)	魔法	4800日圓	TAB
21日	★Iceman Digital PlayStage	Iceman Digital PlayStage	EPIC SONYRECORD	2500日圓	ETC
26日	★新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMY	6800日圓	FIG
	■牌神2（コンビニー発売）	牌神2(便利店專用)	AKUESU	5800日圓	TAB
	■トランスフォーマー ビーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT
	■新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 アントニ猪木引退記念限定版	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3豬木引退記念版	TOMY	6800日圓	FIG
	■わくわくボウリング	WAKUWAKU BOWLING	COCONUT JAPAN	4800日圓	SPT
	■大坂湾岸バトル	大坂灣岸BATTLE	MEDIA QUEST	5800日圓	RAC
	項劉記	項劉記	光榮	6800日圓	SLG
	実況アメリカベースボール'97	實況美國棒球'	KONAMI	5800日圓	SPT
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩の愛歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	5800日圓	ETC
	東京23区制服WARS	東京23區制服WARS	MAD JAPAN	5800日圓	AVG
	金田一少年の事件簿~地獄遊園殺人事件~	金田一之少年事件簿~地獄遊園殺人事件~	講談社	6800日圓	AVG
	柿木将棋	柿木將棋	ASCII	6800日圓	TAB
	REBUS	REBUS	ATLUS	5800日圓	SRPG
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	実機パチスロシミュレーター山佐コレクション	實機老虎機模擬者 山佐COLLECTION	CULTURE PUBLISHER	6800日圓	SLG
	吉村将棋	吉村將棋	KONAMI	5800日圓	TAB
	…いる！	…有了!	TAKARA	5800日圓	AVG
	続 初恋物語~修業旅行~	續 初戀物語~修業旅行~	INTERMEDIA COMPANY	7800日圓	SLG
	鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	5800日圓	FIG
	悠久幻想曲2nd Album	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
29日	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	6800日圓	RPG
下旬	スターオーシャン セカンドストーリー	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX	價格未定	RPG
	■卒業III~Wedding Bell	卒業 III~Wedding Bell	小學館PRODUCTION	6800日圓	SLG

4月發售遊戲

2日	★電波少年的ゲーム	電波少年的遊戲	HUDSON	4800日圓	ETC
	■デストドライブ4	TEST DRIVE 4	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	RAC
	■NBA Live 98	NBA Live 98	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SPT
	■CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL	SCE	2000日圓	ETC
	■タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	■ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	The Legend of Heroes・英雄伝説1&2・ドラゴンスレイヤー（仮称）	英雄傳說 1&2（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	アストロノーカ	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	SLG
	ハローチャーリー	HELLO查里	ENIX	價格未定	ACT
	宇宙のランデヴー~RAMA~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	精霊召喚~プリンセス オブ ダークネス~	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	キョロちゃんの大冒険（仮称）	基洛之大冒險（暫名）	TOMY	5800日圓	ACT
	ツインビーRPG	兵蜂RPG	KONAMI	5800日圓	RPG
	ワンダー3 アーケードギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	UNO	UNO	MEDIA QUEST	4800日圓	TAB
	激走グランドレーシング	激走GRAND RACING	ATLUS	5800日圓	RAC
	モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
	エニグマ	ENIGMA	光榮	6800日圓	AVG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	ブリガンダイン- 幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	水滸伝・天導一〇八星	水滸傳 天導108星	光榮	7800日圓	SLG
	Gダライアス	G DARIUS	TAITO	5800日圓	STG
	クラシックロード~優駿2~	CLASSIC ROAD~優駿2~	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
9日	★麻雀倶楽部（コンビニ発売）	麻雀俱樂部(便利店專用)	HECT	4800日圓	TAB
16日	■新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	新世紀EVANGELION鋼鐵之女朋友	GAINX	6800日圓	SLG
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	ボンバーマンウォーズ	BOMBERMAN WARS	HUDSON	5800日圓	SLG
	コマンド&コンカー コンプリート	COMMAND &CONQUER COMPLETE	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	SLG
	ブレイヴ・プローヴ	Brave Prove	DATAEAST	6800日圓	RPG
23日	■ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部（コンビニ発売）	JUN CLASSIC C.C.& 羅比俱樂部(便利店專用)	T&E SOFT	6800日圓	ETC
	可変走攻ガンバイク	可變走攻GUNBIKE	SME	5800日圓	ACT
	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	GUILTY GEAR	Guilty Gear	ARK SYSTEM WORKS	5800日圓	ETC
	スレイヤーズろいやる	SLAYERS ROYAL	角川書店	5800日圓	RPG
	ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	サラブレッドブリーダー世界制覇編	THOROUGHBRED飼養者 世界制覇編	HECT	6800日圓	SLG
	クレイマン・クレイマン~ネバーフットの謎~	CRAYMAN.CRAYMAN~NEVER FOOD之謎~	RIVERHILL SOFT	5800日圓	不詳
29日	ワールドスタジアム2	WORLD STADIUM 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	惑星攻機隊りとるキャッツ	惑星攻機隊	FAIMLY SOFT	5800日圓	SLG
	フォックスジャンクション	FOX JUNCTION	TRIPS	5800日圓	ARPG
30日	★アクチュア アイスホッケー	ACTUA 冰上曲棍球	KONAMI	5800日圓	SPT
	競馬エイト98春夏	競馬EIGHT'98春夏	JUNG RA	6400日圓	SLG
中旬	テイルコンチェルト	TAIL CONCERTO	BANDAI	5800日圓	ACT
4月	■超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	BANPRESTO	5800日圓	RPG
	■ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	■最強の囲碁	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	■The Legend of Heroes IV・英雄伝説4・朱紅い雫（仮称）	英雄傳説IV（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	■メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	■Battleround USA	Battleround USA	日本物產	5800日圓	RAC
	装甲騎兵ボトムズウド・クメン編	裝甲騎兵 胡多 古明編	TAKARA	5800日圓	ACT
	装甲騎兵ボトムズウド・クメン編PREFECT SOLDIER BOX 2	裝甲騎兵 胡多 古明編PREFECT SOLDIER BOX 2	TAKARA	9800日圓	ACT
	天使同盟	天使同盟	TGL	5800日圓	SLG
	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	FIG
	グレートラグビー	GRAND欖球	DAZ	5800日圓	SPT
	スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア	美少女雀士歷險 心跳惡夢	JALECO	6800日圓	AVG
	プレイスタジアム3	PLAY STADIUM 3	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	每日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	パワーステークス2（コンビニ発売）	POWER STAKES 2(便利店專用)	AKUESU	5800日圓	不詳

5月發售遊戲

21日	バトルシップ・ヤマト	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	5800日圓	STG
	■STOLEN SONG	STOLEN SONG	SCE	6800日圓	不詳
	★ダイナマイトボクシング	火爆拳擊	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
28日	銀河英雄伝説	銀河英雄傳說	德間書店	5800日圓	SLG
	■ブロッガー（仮称）	BLOCKER（暫名）	HASP JAPAN	4800日圓	ACT
中旬	■ドッチＤＥボール！	DODGE DE BALL!	YOU MEDIA	4800日圓	SPT
下旬	ルナ シルバースターストーリー	NUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG
	COLONY WARSコロニーウォーズ	殖民地戰爭	ARTDICK	價格未定	SLG
	★ダウンヒル・スノー	DOWNHILL SNOW	PACK IN SOFT	5800日圓	SPT
5月	夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	ガーディアンリコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	★ワールドリーグサッカー	世界聯賽足球	COCONUT JAPAN	價格未定	SOC
	★サンダーフォースⅤパーフェクトシステム	THUNDER FORCE V PERFECT SYSTEM	TECHNOSOFT	5800日圓	STG
	★ＦＩＦＡロードトゥワールドカップ98	FIFA 往'98世界杯之路	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	SOC
	★ラウ・セラピー	LOVE THERAPY	B.FACTORY	5800日圓	ETC
5月~6月	■キッチンぱにっく	KITCHEN PANIC	PANSER SOFTWARE	4800日圓	ACT

6月發售遊戲

25日	★プロレス戦国伝~格闘絵巻~（仮称）	職業摔角戰國傳2~格鬥繪卷（暫名）	KSS	5800日圓	SLG
	■３Ｄ格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	價格未定	ETC
	■ハークスアドベンチャー~ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
下旬	★Parlor!PRO3パチンコ実機シミュレーションゲーム	Parlor!PRO3彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5600日圓	TAB
6月	★チョロＱマリンＱボート	Q版賽艇	TAKARA	5800日圓	RAC
	★JGTC~オールジャパングランドツーリングカーチャンピオンシップ（仮称）	JGTC~全日本GT賽	DIGITAL FRONTIA	5800日圓	RAC
	★マスモンＫＩＤＳ	Q版MASTER OF MONSTER	東芝EMI	6800日圓	SLG
	■エーベルージュ・スペシャル~恋と魔法の学園生活	戀與魔法之學園生活	TAKARA	價格未定	AVG
	■レイクマスターズ２（仮称）	LAKE MASTER 2（暫名）	DAZ	價格未定	SPT
	■すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
	■ＣＲＩＳＩＳ ＣＩＴＹ	CRISIS CITY	TAKARA	5800日圓	ACT
	炎の料理人 クッキングファイター好	炎之料理人 COOKING FIGHTER 好	日本一SOFTWARE	價格未定	ACT
	ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	5800日圓	ACT
	ＢＡＳＳ ＦＩＳＨＥＲＭＡＮ	BASS FISHERMAN	SAMMY	5800日圓	SPT
	Jaja馬カルテットMega Dream Destruction+	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	SLG
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
	Tから始まる物語	由T開始的故事	JALECO	5800日圓	不詳
	ミラクルジャンパーズ	MIRACLE JUMPERS	BANDAI	5800日圓	不詳
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	價格未定	FIG
	キメろ！英雄学園！	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	Ｓｈａｄｏｗ Ｔｏｗｅｒ	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	あの素晴しい弁当を２度３度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	Jリーグの監督になって世界をめざせ！（仮称）	H.A.E~BEELZEBUB~	ACCELER	價格未定	SLG
	天下統一	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	キングオブバーラー２	KING OF HURLER	TIL研究所	5800日圓	SPT

7月以後發售遊戲

7月	Final One~into the mind~	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	■快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	ピノッチアのみる夢	木偶之夢	BANDAI	5800日圓	SLG
	ゆうわくオフィス恋愛課	誘惑OFFICE 戀愛課	TAKARA	5800日圓	SLG
	★川のぬし釣り~秘境を求めて~	河邊垂釣~追尋秘境	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
	★女子プロレスオールスターズ（仮称）	女子摔角明星賽(暫名)	TEL研究所	5800日圓	SPT
8月	■あのこどこのこ（仮称）	那孩子是哪裏的孩子（暫名）	SUCCESS	價格未定	SLG
9月	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO!GO!カジノ編（仮称）	誰人都能玩銀河英雄傳說~GO GO CASINO編（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
	★パイロットになろう！	成為駕駛員吧!	PACK IN SOFT	價格未定	SLG
10月	★エンジェルフライ（仮称）	ANGEL FRY(暫名)	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
11月	だれでもゲーム銀河英雄伝説~GO!GO!すごろく編（仮称）	誰人都能玩銀河英雄傳說~GO GO擲骰子編（暫名）	德間書店	4801日圓	TAB
12月10日	トゥルー・ラブストーリー２	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG

98年發售預定遊戲

98年春	ダークメサイア	黑暗救世主	ATLUS	5800日圓	AVG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	5800日圓	FIG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	ＡＳＨ ＴＯ ＡＳＨ（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ（仮称）	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	ＳＮＫファン- ＣＤ餓狼伝説	SNK FAN-CD 餓狼傳說	SNK	價格未定	ETC
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ストレートビクトリー	STRAIGHT VICTORY	KALSONIC	5800日圓	RAC
	Ｃｏｄｅ Ｒ	Code R	QUINTETTE	價格未定	RAC
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	5800日圓	RAC
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	あいたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	新格闘（仮称）	新格鬥（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
	D- 0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~（仮称）	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~（仮称）	七英雄物語（暫名）	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢~火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	ヒロインドリーム２	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	ドリキン土屋圭市サーキットバトル（仮称）	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	ＡＤＶＡＮＣＥＤ Ｖ．Ｇ． ２	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
98年夏	★プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	美少女夢工場GO!GO!公主	NINELIVES	價格未定	SLG
	■ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	★Ｒ・ＴＹＰＥ∇	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	★ＤＩＡＢＬＯ	DIABLO	ELECTRONIC ARTS	5800日圓	ARPG
	★鋼仁戦記（GO-JINSENKI）	鋼仁戰記	TMF	價格未定	SLG
	★Juggernaut~戦慄の扉~	戰慄之門	TMF	價格未定	AVG
	★'98甲子園（コンビニ発売）	98甲子園(便利店專用)	魔法	5800日圓	SPT
	★花火~ＦＡＮＴＡＳＴ~	煙花~FANTAST~	魔法	4800日圓	不詳
	★封神演義	封神演義	光榮	6800日圓	SRPG
	★Brave Fencer武蔵伝	BRAVE FENCER武藏傳	SQUARE	價格未定	ARPG
	★プリンセスメーカーポケット大作戦	美少女夢工場口袋大作戰	NINELIFE	價格未定	SLG
	■東京魔人学園剣風帖	東京魔人學園劍風帖	ASMIK	價格未定	SLG
	■夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	■バウンティソード・セカンド（仮称）	BOUNTY SWORD SECOND（暫名）	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	■オーバーブラッド２	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	■破壊王~KING OF CRUSHER~	破壞王~KING OF CRUSHER~	FIVE COMMUNICATIONS	價格未定	FIG
	KNIGHT &BABY	KNIGHT &BABY	THOM SOFT	價格未定	不詳
	ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
	H. A. E~BEELZEBUB~	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	毎日猫曜日	每日貓曜日	BANDAI	5800日圓	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエットプレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
98年秋	快刀乱麻	快刀亂痲	IMADIO	價格未定	ACT
	★ジルオール	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	★デストレーガ	DESTREGA	光榮	5800日圓	FIG
98年冬	★いつか重なりあう未来（あした）へ-BOTTOM TOP-	給有一天會重遇的未來-BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
98年	★刻命館２（仮称）	刻命館2(暫名)	TECMO	價格未定	ETC
	■3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	エフィカス この想いを君に	把思念獻給你	元氣	價格未定	STG
	マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	Ｔｅｍｐｅｓｔ Ｘ３	Tempest X3	J.WING	價格未定	STG
	ＦＩＧＨＴＩＮＧ ＥＹＥＳ	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	まじっくあにまるず	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	激突！！スキーバトル（仮称）	激突!!滑雪戰鬥（暫名）	I'MAX	5800日圓	SPT
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	タワードリーム２	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	深海伝説マーメノイド（仮称）	深海傳說 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
ストライクジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
ARKS 1000~目指せ！究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
玉石物語（仮称）	玉繭物語（暫名）	元氣	價格未定	RPG
メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
ひとつやふたつ~いつつや怪談 日本むかしばなしツアー2	一．二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
究極クイズこたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
爆弾小僧スクープザキッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
高智能GPスーパーフォーミュラSAGA~EXTREMESPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
聖龍伝説~外伝~	聖龍傳說~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
バックガイナー~よみがえる勇者たち~ 飛翔編「うらぎりの戦場」	BACK GUINER~甦醒的勇者們~飛翔編(背叛的戰場)	BING	5800日圓	SLG
バックガイナー~よみがえる勇者たち~ 覚醒編「そして、明日へ」	BACK GUINER~甦醒的勇者們~覺醒編(之後,向著明天)	BING	5800日圓	SLG
蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
MELT~フューチャリングエティ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG
リフレインラブ2	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
テーマホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG

發售日未定遊戲

未定	★Tiger Woods & the PGA TOUR（仮称）	Tiger Woods & the PGA TOUR(暫名)	ELECTRONIC ARTS	價格未定	SPT
	★エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士2~	愛莉工作室 鍊金術士2	GUST	價格未定	SLG
	★黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	價格未定	RPG
	★ロビン・ロイドの冒険	羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
	★Dancing Bladeかってに桃天使！（仮称）	Dancing Blade任性地桃天使!(暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	★Dance!Dance!Dance!（仮称）	Dance!Dance!Dance!(暫名)	KONAMI	價格未定	不詳
	★ボイッターズポイント2~SODOMの野望~	SODOM之野心	KONAMI	價格未定	不詳
	■トリフェルズ魔法学園	多利弗斯魔法學園	ASCII	價格未定	AVG
	■頭文字D（仮称）	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
	■マキシマムフォース	MAXIMUM FORCE	GAME BANK	5800日圓	ACT
	■競艇ファイティングスピリッツ	競艇FIGHTING SPIRIT	日本物產	價格未定	RAC
	ナムコアンソロジー1	NAMCO ANTHOLOGY 1	NAMCO	5800日圓	ETC
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	Nightmare Project<YAKATA>	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
	L. S. D.	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說樓面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
	デビュー21	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
	ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	NHLオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	ときめきメモリアル2（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	ACT
	ブリーディングスタッド2（仮称）	BLEEDING STUD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	ブロークンヘリックス（仮称）	BROKEN HELIX（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
	遊戯王~たたかえ！！カプセルモンスター~（仮称）	遊戲王~戰鬥吧!!膠囊怪物~（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
	DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	バーチャルリモコン（ヘリポートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
	NFL GAME DAY（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD蛋蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	ワンダーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
	ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BARDY	價格未定	SPT
	ウェルトオブ・イストリア	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	AZITO2（仮称）	AZITO 2（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	不詳
	グランド セプト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
	オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
	ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	FAVORITE DEAR	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	メルクリウスプリティ	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	いただきストリートゴージャスキング	STREET GORGEOUS KING	ENIX	價格未定	不詳
	OPTIONチューニングカーバトル改	OPTION TURNING CAR BATTLE 改	MTO	價格未定	RAC

SATURN

3月發售遊戲

12日	タイムコマンドー	TIME COMMANDO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	ガングリフォン THE EURASIAN CONFLICT（サターンコレクション）	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT (SATURN COLLECTION)	GAME ART	2800日圓	STG
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS（サターンコレクション）	SANKYO FEVER實機模擬S (SATURN COLLECTION)	TEL研究所	2800日圓	TAB
	EVE the lost one	EVE the lost one	IMADIO	7800日圓	AVG
	Pia☆キャロットへようこそ！！	歡迎來到Pia CARROT!!	KID	6800日圓	SLG
	上海 万里の長城（サターンコレクション）	上海萬里長城 (SATURN COLLECTION)	SUNSOFT	2800日圓	PUZ
	コマンド&コンカー（サターンコレクション）	COMMAND & CONQUER (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	SLG
	ダイナマイト刑事（サターンコレクション）	DYNAMITE刑事 (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	ACT
	シーバス・フィッシング2	SEA BERTH FISHING2 (SATURN COLLECTION)	VICTOR SOFT	2800日圓	SPT
	ザ・コンビニ2~全国チェーン展開だ！~	便利店時代 2~全國連鎖展開!~	HUMAN	5800日圓	SLG
19日	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	プリンセスクエスト限定版	PRINCESS QUEST 限定版	INCREMENT P	5900日圓	RPG
	プロ野球グレイテストナイン98	職業棒球GREATEST NINE 98	SEGA	5800日圓	SPT
	■ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
26日	■新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	新世紀EVANGELION 鋼鐵之GALL FRIEND	SEGA	6800日圓	SLG
	■チョロQパーク	Q版賽車公園	TAKARA	5800日圓	RAC
	■クロック！パウパウアイランド	CROCIPAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇'97	SNK	5800日圓	FIG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97お買い得セット	拳皇'97抵買組合	SNK	7800日圓	FIG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	5800日圓	AVG
	THE HOUSE OF THE DEAD	THE HOUSE OF THE DEAD	SEGA	5800日圓	STG
	提督の決断III with パワーアップキット	提督之決斷 III with POWER UP KIT	光榮	9800日圓	SLG
	TechnoMotor	TechnoMotor	電子MEDISERVISE	4800日圓	RAC
	プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	ヘクセン	HEXEN	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	吉村将棋	吉村將棋	KONAMI	5800日圓	TAB
	クーリエ・クライシス	CREATE CRISIS	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	ダンジョン・マスター・ネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
下旬	■卒業III~Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	6800日圓	SLG
3月	ドラゴンフォースII~神去りし大地に~（仮称）	DRAGON FORCE II~在神離去的大地上~	SEGA	5800日圓	RPG



2日	ウイニングポスト3	WINNING POST 3	光榮	6800日圓	SPT
	■湾岸トライアルラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	6800日圓	RAC
	■わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	5800日圓	RPG

	信長の野望・戦国群雄伝	信長之野望 戰國群雄傳	光榮	5800日圓	SLG
	信長の野望・将星録	信長之野望 將星錄	光榮	5800日圓	SLG
	組み立てバトルくっつけっと	組合BATTLE	TECHNO SOFT	5800日圓	PUZ
4日	サクラ大戦 2~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰 2	SEGA	6800日圓	AVG
9日	機動戦士ガンダム~ギレンの野望~	機動戰士高達~基力之野心~	BANDAI	6800日圓	SLG
	■RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	■あやかし忍伝 くの一番プラス	不思議忍傳 九之一番 PLUS	翔泳社	6800日圓	RPG
	■テニスアリーナ	TENNIS ARENA	UBI SOFT JAPAN	5800日圓	SPT
16日	ヴァンパイアセイヴァー&4メガRAMカーリッジ	VAMPIRE SAVIOR (4M擴張RAM專用)	CAPCOM	7800日圓	FIG
	ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR	CAPCOM	5800日圓	FIG
	■SAVAKI	SAVAKI	MACROCABIN	5800日圓	FIG
	ボンバーマンウォーズ	BOMBERMAN WARS	HUDSON	5800日圓	ACT
	■英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	6800日圓	SLG
23日	■GUNGRIFFON II	GUNGRIFFON II	GAMEART	6800日圓	STG
	★GUNGRIFFON II (対戦ケーブル同梱版)	GUNGRIFFON II (連對戰線版本)	GAMEART	8000日圓	STG
	スーパーロボット大戦F 完結編	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ゲームで青春	遊戲青春	KID	5800日圓	TAB
	ひみつ戦隊メタモルV	秘密戰隊 變形V	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	AVG
	アイドル麻雀ファイナルロマンス4	IDOL麻雀FINAL ROMANCE 4	VIDEO SYSTEM	6800日圓	TAB
30日	■幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	3980日圓	RPG
4月	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 夢見妖精	NINELIFES	5800日圓	SLG
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	4800日圓	ACT
	ルームメイト3~涼子 風の輝く朝に~	ROOMMATE 3~涼子 早上的風之光輝~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	SLG
	SEGA AGES/ファンタシースターコレクション	SEGA AGES / FANTASY STAR COLLECTION	SEGA	4800日圓	RPG
	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG

5月發售遊戲

7日	メルティランサーRE-INFORCE	MELT LANCER RE-INFORCE	IMEDIO	7800日圓	SLG
	メルティランサーRE-INFORCEスペシャルエディション	MELT LANCER RE-INFORCE SPECIAL EDITION	IMEDIO	8800日圓	SLG
	★スーパーテンポ	SUPER TEMPO	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
14日	バロック	BAROQUE	STING	6800日圓	RPG
	★スーパーリアル麻雀P7	SUPER REAL麻雀P7	SETA	7800日圓	TAB
28日	王様ゲーム	皇帝遊戲	SOSHIETTA代官山1	6800日圓	ETC
	■ケリオトッセ	KERIOTOSSE	増田屋COPORATION	4800日圓	ACT
	★グランディア~デジタルミュージアム~	GRANDIA~DIGITAL MUSEUM~	GAMEART	3500日圓	ETC
下旬	電車でGO!	電車GO!	日本FLEX	5800日圓	SLG
	★無人島物語Rふたりのラブラブ愛ランド	無人島物語R 兩人的愛之大地	KSS	5800日圓	AVG
	★エルフを狩るモノたーII	狩獵妖精的傢伙們II	ALTRON	價格未定	AVG
	★ソルヴァイス	SOLVICE	ALTRON	價格未定	不詳

6月發售遊戲

6月4日	★Project X2	PROJECT X2	COCONUT JAPAN	價格未定	不詳
6月	★水木しげるの妖怪図鑑(仮称)	水木茂之妖怪圖鑑(暫名)	講談社	價格未定	ETC
	■クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	リアルサウンド2~霧のオルゴール~	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG
	■ウルトラマン図鑑 3	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC
	■エーベルージュ・スペシャル~恋と魔法の学園生活	戀與魔法之學園生活	TAKARA	5800日圓	AVG

7月以後發售遊戲

7月9日	お嬢様特急	孃様特急	MEDIAWORKS	6800日圓	AVG
7月	ドリーム・ジェネレーション~恋が?仕事が?	DREAM GENERATION~是戀愛?是工作?!~	MASIYA	6300日圓	AVG
8月	ポケットファイター	POCKET FIGHTER	CAPCOM	價格未定	FIG

98年發售預定遊戲

98年春	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	■もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	少女革命ウテラ いつか革命される物語	少女革命 何時開始革命故事	SEGA	價格未定	AVG
	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	價格未定	ACT
	SNKファンコレクション餓狼伝説	SNK FAN COLLECTION 餓狼傳説	SNK	價格未定	ETC
	WORLD SOCCER RPG(仮称)	WORLD SOCCER RPG(暫名)	ENIX	價格未定	SRPG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	Code R	Code R	QUEEN TET	價格未定	RAC
	シャイニング・フォースIIIシナリオ.2(仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.2(暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	ラブリーポップ2 in 1雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
98年夏	■ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	■フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	■ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	7800日圓	SLG
	アンジェリーク・デュエット プレミアムBOX	ANGELIQUE DUET PREMIUM BOX	光榮	9800日圓	SLG
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
	シャイニング・フォースIIIシナリオ.3(仮称)	SHINNING FORCE III SCENARIO.3(暫名)	SEGA	4800日圓	ARPG
	アドヴァンストV.G.2	ADVANCED V.G.2	TGL	6800日圓	STG
	海辺でリーチ!	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	ファインドラブ2~The Simulation Game~	FIND LOVE 2~The Simulation Game~	DAIKI	價格未定	SLG
	TNT<THE NEXT TETRIS>	TNT<THE NEXT TETRIS>	BBS	價格未定	不詳
98年秋	ワーズ・ワース	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
98年	■3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	SEGA AGES/ギャラクシーフォースII	SEGA AGES / GALAXY FORCE II	SEGA	價格未定	STG
	エドワード・ランディ/アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	8900日圓	TAB
	エチュード(仮称)	E-tude(暫名)	拓洋興業	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

未定	雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	■探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリーFOR SEGANET(仮称)	超級迷你四驅工廠FOR SEGANET(暫名MODEM專用)	SEGA	2800日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ダービースタリオン(仮称)	打吡大賽馬(暫名)	ASCII	價格未定	SLG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	ワーズ(仮称)	"WARRZ(暫名,MODAM專用)"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	スレイヤーズろいやる2(仮称)	魔劍美神ROYAL 2(暫名)	角川書店	價格未定	SRPG
	ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE(暫名)	角川書店	價格未定	RPG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王(4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
	X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎(仮称)	無人島物語 考古學者 高持慎一郎(暫名)	KSS	5800日圓	AVG
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ボーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(仮称)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戦略STRIKES(仮称)ワーズ(仮称)	現代大戰略Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	GT 24	GT 24	JALECO	價格未定	RAC
	HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
	ソニック ザ ファイターズ(仮称)	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
	バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
	開運!なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	レクイエム(仮称)	安靈曲(暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
	SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	スチームパイレーツ(仮称)	汽船海賊(暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG

★:今期新增之遊戲

■:更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

	サターンボンバーマン（仮称）	SATURN BOMBERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	スタートリング．オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	ブルーボリューションスタートリング．オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	スタートリング．オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	頭文字D～公路最速伝説～	頭文字D~公路最速傳説~	講談社	5800日圓	RAC
	モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG

N64

3月發售遊戲

19日	SONICWINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	8800日圓	STG
26日	実況パワーフルプロ野球5	實況力量棒球5	KONAMI	7800日圓	SPT
	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	6800日圓	FIG
	進め！対戦ぱずるだま～闘魂まるたま町～（仮称）	進發!對戰PUZZLE蛋~鬥魂丸玉町~（暫名）	KONAMI	6800日圓	PUZ
27日	スペースダイナマイツ	SPACE DYNAMITE	BIG 東海	6801日圓	ACT
	■エアーボーダー６４	AIR TURBO 64	HUMAN	7800日圓	RAC
3月	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決！６４探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
30日	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！～	BOMBERMAN英雄~拯救美莉安女王~	HUDSON	6800日圓	不詳
下旬	■森田将棋６４	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB

4月發售遊戲

4月	ファイティングカップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT

5月以後發售遊戲

5月	スーパースピードレース６４	SPUER SPEED RACE 64	TAITO	7800日圓	RAC
	■パチンコ３６５日	彈珠機365日	SETA	6980日圓	ETC
6月	プロ指南麻雀「兵」	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	走れボクの馬	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	F- ZERO X	F-ZERO X	任天堂	6800日圓	RAC
	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場（64DD專用）	任天堂	價格未定	SPT
7月	■チョロQ６４	CHORO Q 64	TAKARA	價格未定	RAC
	NBAバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	■忍たま乱太郎６４	忍者亂太郎64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	マリオアーティスト タレントメーカー	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
8月	★おねがいモンスター	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	不詳

98年發售預定遊戲

98年春	■ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	超空間ナイタープロ野球キング2	超空間夜間職業棒球王2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	Ｌｅｔ’ｓスマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
	デザエモン３Ｄ	設計衛門3D	ATHENA	價格未定	ETC
98年夏	エクストリームG	EXTREME G	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	■スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	■レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	■キングヒル64－エクストリームスノーボーディング－	KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
98年秋	ポケモンスナップ	POCKET MON SNAP	任天堂	價格未定	ACT
98年	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	トニックトラブル	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳

	★飛龍の拳ＴＷＩＮ２	飛龍之拳TWIN2	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	悪魔城ドラキュラ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	実況 Jリーグパーフェクトストライカー2（仮称）	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SOC
	クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	ＭＯＴＨＥＲ３奇怪生物の森	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
	クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
	ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	シムシティ６４（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	スーパーマリオＲＰＧ６４（仮称）	超級瑪利奧RPG 2（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	ぬし釣り６４	湖旁釣魚64	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
	★ＲＡＫＵＧＡＫＩＤＳ（仮称）	RAKUGAKIDS(暫名)	KONAMI	價格未定	不詳

超級任天堂

3月發售遊戲

26日	■実況パワフルプロ野球（BASIC版'98）	實況棒球BASIC版98	KONAMI	5800日圓	SPT
27日	★星のカービィ	星之卡比３	任天堂	4800日圓	ACT

4月發售遊戲

24日	ロックマン＆フォルテ	ROCKMAN & FORTY	CAPCOM	價格未定	ACT

發售日未定遊戲

未定	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	PAW	6800日圓	TAB

NEO・GEO

3月發售遊戲

26日	～幕末浪漫～月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（CD-ROM）	SNK	6800日圓	FIG

4月發售遊戲

2日	■メタルスラッグ２	METAL SLUG 2（卡帶）	SNK	29800日圓	ACT

98年發售預定遊戲

98年春	メタルスラッグ２	METAL SLUG 2（CD-ROM）	SNK	價格未定	ACT

發售日未定遊戲

未定	リアバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳説2 THE NEW COMERS（卡帶）	SNK	價格未定	FIG
	リアバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ	REAL BOUT餓狼傳説2 THE NEW COMERS（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG



總評

這兩個星期所新出的遊戲中，有差不多1／3是將多年前舊作翻新推出的強化版，這類作品因為有一定的名氣，所以稍有歷史的廠商都喜歡用這方法來確保一定的銷路，但在下就覺得有些廠商用不太認真的手法處理這些經典作品，既要加入新元素加強吸引力，卻又不肯做好一點才出售（如NECTARIS的3D戰鬥場面），此外有些作品本身最初的系統已不算好，有時候勉強改良這些作品來出售（THE HIVE WARS），倒不如由零開始去想一些新作更好？（J.J）

豬遊戲不好嗎？



PlayStation／SLG／SHANGRI-LA／5800日圓

玩養馬的遊戲就玩得多了，玩養豬的就真是十分少見。唔，雖然此遊戲的畫面不是十分細緻，而且說起來倒有點超任的感覺。不過這些也不打緊，因為遊戲中那些豬的古怪動作已經值回票價。例如流住熱淚，楚楚可憐的希望可以你用錢買回牠，令牠不用當午餐肉；有時又會趾高氣揚的咬着菸，不可一世的。不過以培育型SLG來說，此GAME的GAME OVER機會比較多，所以亦可說是比較難玩。（小健健）

評分：

人物／機械：4分
畫面：2.6分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3.7分
原創性：4.1分
難易度：3.9分
移植度：——

平均分：4.05分

一隻以賽豬為題材的遊戲，各豬仔的樣子十分可愛。而遊戲的用色非敘鮮艷，可是育成部份過於簡單，變化不大。賽豬部份雖然有趣，但筆者覺得以PS來說應該還可以更好（說真的整個遊戲水準並不高）。唯一吸引的賣點便是那些可愛的小豬們了，如果是育成迷的話，這遊戲似乎略為簡單了點。（積奇）

評分：

人物／機械：3分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：1.5
操作性：2分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.13分

NOeL~la neige~



PlayStation／ETC／PIONEER LDC／442元（行貨）

模擬以視像電話和女孩子交往的另類遊戲第二作，雖然這系列需要一定的日語程度才能真正享受遊戲的樂趣，然而一旦聽得懂之後，玩者便會真的有認識了遊戲內幾位女角般的感覺：這一集的動畫比上集更出色，最主要的分別是談話時的小動作增多了，因此會更覺得對方是和你交談中的，即使你聽不懂當中的對話，亦可單看對方的表情來幻想一番……（J.J）

評分：

人物／機械：4.3分
畫面：4.5分
音樂／音效：4.3分
故事：4分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4.5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：4.2分

本來這是一隻概念十分新的遊戲，而且畫面也給人一個很未來的感覺。不過玩這隻遊戲的時候，要時敘調校時間，之後再打電話給女孩子，而且是時敘打不通的。都不知是我玩它，還是它玩我。而且遊戲中所有會話都只是有聲音，沒有字幕，這可對日語不大靈光的玩者卻步。其實，既然要花這麼多時間去結識一個根本不存在的2D人，不如用這些時間去追真正的女孩子吧。（小健健）

評分：

人物／機械：3.9分
畫面：4.0分
音樂／音效：3.5分
故事：3.3分
操作性：3.2分
投入度：2.0分
原創性：3.6分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.4分

美少女雀士AVG心跳夢魔



SEGA SATURN／AVG／JALECO／6800日圓／18禁

這系列能夠從最初的麻雀遊戲一直發展至現在的AVG版，園田健一設計的角色可算功不可沒，對於過往有玩這系列的人來說，玩這個AVG版會很易投入，但即使是初接觸的人亦不會太困難的。整個遊戲最難的地方是需要回答一些近乎猜謎的問題，至於最吸引人的地方「當然」是當女孩子被夢魔襲擊後痛苦的呻吟聲吧……此外遊戲中的動畫實在多得很，單是買來看亦物有所值？（J.J）

評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.5分
故事：2分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.31分

噢，估不到這是一隻能給我這麼多歡樂的遊戲。怎麼說哩，其實此GAME的氣氛做得相當好，畫面除給人一個很CUTE、很可愛的感覺外，玩上手時更會被那些女孩子那極端誇張的性格所衝擊。最重要的，是它沒有其他AVG.那些拘謹的節奏，換來的，是開發者帶給你的另類笑料。當然，承繼着它前作的風格，這遊戲好一些東西可會令男玩者想入非非的。不過可惜的是，這遊戲大部份台詞是沒有字幕的。但也許用它作日語聽力練習可是一個蠻不錯的教材。（小健健）

評分：

人物／機械：4.0分
畫面：3.9分
音樂／音效：3.5分
故事：3.2分
操作性：3.6分
投入度：3.6分
原創性：3.6分
難易度：3.7分
移植度：——

平均分：3.6分

J-LEAGUE實況炎之STRIKER



SEGA SATURN／SOC／KONAMI／5800日圓

本來對於KONAMI首次為Sega Saturn推出實況足球遊戲，感覺的確是非敘之開心。不過，或許是自己的期望過高，故此當真正試玩的時候，便覺得有點兒失望。人物造得較為粗糙，這或是因為Sega Saturn的機能所限，但當發現帶球球員的速度比起沒有帶球的還更快，甚至在龍門用腳跟挑球時，守門員竟然呆若木雞地看著球入網，就覺得這一定是非一般的足球遊戲。(Agent X)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.71分

KANOMI今次所推出的《J-LEAGUE實況炎之STRIKER》在畫面上比以往的較為粗糙，這個可能是SATURN機能上的關係，而筆者發現在遊戲中有很多會令人覺得有趣的地方，例如：飛身U Turn剷波、擋著守門員開生球繼而入球和帶波球員會快過沒有帶波的球員等，最後筆者覺得這真是一個非一般足球遊戲。（怪獸）

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.57分

BURNING RANGERS



SEGASATURN／ACT／SEGA／5800日圓

本來一心以為這《BURNING RANGERS》會是一隻非款出色的作品，不過出來的效果真是令人有點兒失望，首先是「多邊形」人物相當的「嚇人」，而背景的「爆裂」現像非敘嚴重；其次是操作的麻煩使可玩性相應的減少了，遊戲本身只有3.5版(最後一版根本不用太用心便可完成，所以只計半版)，真是太少及太短了。(赤目黑龍)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：2分
- 音樂／音效：3分
- 故事：2分
- 操作性：1.5分
- 投入度：2分
- 原創性：2分
- 難易度：1.5分
- 移植度：——

平均分：2.13分

開場動畫很有水準，角色的設定亦不俗，遊戲玩法亦相當新鮮，GAME內散發的救火氣氛亦很「濃烈」。可惜操作方面並不討好，用色整體上給人暗淡的感覺，排數太少和過長也是筆者不滿的地方。其實最終還是礙於機能所限，多邊形的表現並不理想。喜歡救火的朋友可以一試，如一心想玩多邊形遊戲的話就請三思……。(積奇)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：2.5
- 操作性：2分
- 投入度：2.5分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.63分

WONDER 3



SEGA SATURN／ETC／XING／5800日圓

《WONDER 3》這是CAPCOM在街機推出的三合一遊戲，這一類型的遊戲是比較少見的。話雖然説是三隻GAMES，但是多數人都只是愛玩ROOSTERS及CHARIOT，而忽略了BONPLE。不過這是正敘的，因為BONPLE這遊戲跟前兩隻是一點也沒有關係，而且亦比較沉悶。相反ROOSTERS及CHARIOT的遊戲性較高，ROOSTERS的玩法是有一點像魔界村的，而CHARIOT的故事其實是ROOSTERS的續篇。説起這遊戲是由街機完全移植的，其移植度不錯，但是比較起街機還是不夠流暢。(非洲)

評分：

- 人物／機械：3.3分
- 畫面：3.2分
- 音樂／音效：2.2分
- 故事：2分
- 操作性：3.2分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2.8分
- 難易度：2.5分
- 移植度：3分

平均分：2.78分

CAPCOM多年前於業務用機推出的遊戲《WONDER 3》，今日由XING負責移植往次世代之上。《WONDER 3》共收錄了動作、射擊和智力三種遊戲，三種遊戲亦極力表現其獨有特色，雖然畫面不算異敘出眾，但遊戲性則相當不錯，比起現在有些同類型的遊戲，着實不知好上多少倍，可是唯一垢病的地方就流暢度不足，令投入感大打折扣。(KOTARO)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：4分
- 難易度：3分
- 移植度：4分

平均分：3.39分

1080° TEN EIGHTY SNOW BOARDING



N64／SPT／任天堂／6800日圓

這遊戲除了有MATCH RACE、TIME ATTACK等主要模式外，當中還有TRICK ATTACK和CONTENT兩個模式，而這兩個模式可以令玩者嘗試到滑雪板的另一種玩法。在畫面和操控方面，玩者可以感受到遊戲的人物造型、賽道設計和人物動作都做得非常仔細，而這樣玩者便可知道任天堂是如此重視這個遊戲。(怪獸)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：4分
- 故事：3.5分
- 操作性：4分
- 投入度：4.5分
- 原創性：4分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：3.94分

不論在PlayStation及Sega Saturn中都曾經大量推出過相同題材的遊戲，故此若説新意的話，這隻遊戲仍然是欠奉。不過，若單以質素來説，亦算是云云遊戲之中最好的。單從充滿實感的背景，以至到光暗的控制上皆恰到好處。故此雖然玩得太久的話，始終是會有沉悶的感覺；不過，那種像在真實環境中作賽的快感，必定使你的精神為之一振。(Agent X)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.29分

CHORO Q JET RAINBOW WINGS



PlayStation／STG／2P／TAKARA／5800日圓

今次TAKARA推出《CHORO Q JET RAINBOW WINGS》是一個其公司較少製作的遊戲類型。在遊戲中的八架登場戰鬥機都擁有不同的必殺武器，而且每架戰機操控又十分簡單，這樣可能會令玩者更加投入在這遊戲內。筆者覺得可能由於TAKARA很少製作射擊遊戲的關係，所以令其遊戲未能做到Q版賽車的好玩程度。(怪獸)

評分：

- 人物／機械：2.5分
- 畫面：2.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：2.5分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：2.5分
- 移植度：——

平均分：2.75分

一隻需要玩者駕駛Q版的戰機來作戰的3D射擊遊戲，事實上遊戲中亦充滿了卡通的味道，故此玩起來的感覺十分有趣。至於在Polygon方面，人物及機械都造得不錯。而在操作方面，最初的時候要控制飛機的方向確是遇上了一些困難，不過當熟悉了戰機的性能之後，便漸漸掌握了操作的技巧；加上遊戲本身的難度亦非太高，故此對於不常玩射擊遊戲的朋友確是一隻不錯的選擇。(Agent X)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：2.5分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.88分

TOUR PARTY ～去卒業旅行吧！～



PlayStation／ETC／TAKARA／5800日圓

新類型的戀愛育成SIMULATION BOARD GAME《TOUR PARTY～去卒業旅行吧！～》，人物設計由林家志弦所負責，雖然算不上是甚麼名家，但角色仍叫人討好，希望有待改進吧！遊戲有一定的創作意念和新鮮感，但可惜表現較拙劣，玩者很難產生共鳴，而且所謂的同伴體制，着實持有一定問題，令人有感眼高手低之作。(KOTARO)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：2.5分
- 操作性：2.5分
- 投入度：3.5分
- 原創性：4分
- 難易度：3.5分
- 移植度：——

平均分：3.19分

以圖版遊戲方式進行的圖版遊戲，最初還以為會很假，但玩過之後卻發現和真正追女孩子有幾分相似，你要不斷向着同一個目標追求以製造機會，但約會時又要小心説話，否則惹怒對方便更麻煩了。而遊戲本身的人設實際上是做得很不錯，而在發生EVENT時全部也有配音，亦是相當難得的。一個值得一玩的作品。(J.J)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：——
- 操作性：3.5分
- 投入度：3分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.36分

美沙之魔法物語



PlayStation／SLG／SAMMY／6800日圓

這個育成遊戲十分不俗，人物設計當然不用說(高田明美啊)，其分岐系統亦相當特別。起用的聲優很有份量，動畫質數不差，遊戲內的事件也很豐富(有點像心跳)，而讀碟速度亦不過不失。概括來說是個不錯的育成遊戲，有興趣的朋友可以一買，如果是高田明美FANS的話更是不容錯過。(積奇)

評分：

- 人物／機械:3分
- 畫面:3分
- 音樂／音效:3分
- 故事:2.5
- 操作性:2.5分
- 投入度:2.5分
- 原創性:2.5分
- 難易度:2分
- 移植度:——

平均分:2.625分

哈哈，很久也沒有看過高田明美的畫啦，也許本遊戲能滿載到好一些高田明美迷。不過嘛，玩這隻遊戲時候，覺得好像是《美少女夢工場》加小丑社的魔法少女系列。然而其育成系統就沒有《美少女夢工場》那麼複雜及多變化。雖然遊戲內也有動畫片段及大量配音，但說到遊戲性嘛，都只是一般。若果沒有高田明美設計的人物，也許可玩性會更低。(小健健)

評分：

- 人物／機械:4.0分
- 畫面:3.5分
- 音樂／音效:3.6分
- 故事:2.6分
- 操作性:3.0分
- 投入度:2.6分
- 原創性:2.5分
- 難易度:3.0分
- 移植度:——

平均分:3.1分

LANGRISSER DRAMATIC EDITION



SEGA SATURN／S.RPG／MASIYA／6300日圓

由於同樣的「I＋II」作品之前已在PS推出了，所以這次SS版為求增加吸引力，新增了一些圖版；事實上，由於兩集最初推出的機種都並非是主流機種，當時應該是有不少LANGRISSER迷未能一試這兩集的，而對於有興趣的人來說，SAVE速度較快的這SS版的確會是一個較佳的選擇；人物造型全部重畫了也是不錯的手法，但若然能在遊戲中收錄一些設定資料集則相信會更好。(J.J)

評分：

- 人物／機械:4.3分
- 畫面:4.2分
- 音樂／音效:3.8分
- 故事:3.8分
- 操作性:4分
- 投入度:3.5分
- 原創性:2.5分
- 難易度:4分
- 移植度:4.5分

平均分:3.84分

WELL，又是《LANGRISSER》啊。製造商返返複複的以PlayStation及SATURN這兩個主機為平台來推出《夢幻模擬戰》，似乎樂此不疲哩。今次這個《DRAMATIC EDITION》雖說是重新包裝，而且遊戲亦有不少的改進。(例如重新繪畫戰鬥背景，還有在《LANGRISSER 2》更有新的故事分枝)但終於都是給筆者舊瓶新酒的感覺，未有太大的驚喜。(小健健)

評分：

- 人物／機械:3.6分
- 畫面:2.9分
- 音樂／音效:3.5分
- 故事:3.6分
- 操作性:3.0分
- 投入度:2.8分
- 原創性:2.7分
- 難易度:3.6分
- 移植度:——

平均分:3.2分

LOVE REPORT 2 IN 1雀戀



PlayStation／TAB／VISCO／6800日圓

筆者覺得每次得到完全勝利後的動畫片段都是非敘有水準的。玩者可以到彩之教室找八千草來解答玩者的疑難或不明白的地方之模式，雖然真的可以幫助玩者進行這兩個遊戲，但花札這個遊戲對於香港的玩者來說，可算是一個比較有難度的遊戲，因為香港的玩者很少機會接觸到花札遊戲的，所以……(怪獸)

評分：

- 人物／機械:3分
- 畫面:3分
- 音樂／音效:3分
- 故事:2.5分
- 操作性:2.5分
- 投入度:2分
- 原創性:2.5分
- 難易度:2分
- 移植度:3.5分

平均分:2.67分

移植自業務用街機的麻雀遊戲《LOVELY POP 2 IN 1雀雀戀》，當中收錄「雀雀」和「戀」兩個遊戲，以二合一的形式推出。回說遊戲方面，新舊版本的人設亦相當不俗，畫面表現和動畫部份佳，可是略嫌太短。此外，遊戲難易度設定較一般，不會經敘出現一局分勝負的情況，但拙者相信最可惜的都莫過於在PlayStation上所有養眼畫面也欠奉……(KOTARO)

評分：

- 人物／機械:4分
- 畫面:3.5分
- 音樂／音效:3.5分
- 故事:3分
- 操作性:3.5分
- 投入度:3.5分
- 原創性:3分
- 難易度:3分
- 移植度:4分

平均分:3.44分

ROCKY×HOPPER 2~探偵物語



PlayStation／TAB／CULTURE PUBLISHERS／4800日圓

《ROCKY×HOPPER》這個遊戲自從推出了大受歡迎的第一集後，現在終於推出其遊戲的續集，而今集同樣會有十多個MINI遊戲給玩者耍樂。在人物方面，今集加入了CHUNKY和FRITZ兩個新人物，而筆者覺得加入了的這兩個新人物後令到整個STORY更為有趣，不過筆者覺得今集MINI遊戲的娛樂性就比上集相差一大截了。(怪獸)

評分：

- 人物／機械:3分
- 畫面:3分
- 音樂／音效:2.5分
- 故事:3.5分
- 操作性:2.5分
- 投入度:2.5分
- 原創性:3.5分
- 難易度:2.5分
- 移植度:——

平均分:2.81分

年前，以各種有趣MINI GAME混集資生堂廣告的《ROCKY×HOPPER》終於推出其續編《IWATOBI PENGUIN ROCKY×HOPPER 2探偵物語》。回說遊戲方面，今集比前作更重故事性，內容亦更有趣，除將二人對戰的特性增加至四人外，重新設計合共十二個的MINI GAME，也是今集的最大賣點。(KOTARO)

評分：

- 人物／機械:3.5分
- 畫面:3.5分
- 音樂／音效:4分
- 故事:3.5分
- 操作性:3.5分
- 投入度:3分
- 原創性:3分
- 難易度:3分
- 移植度:——

平均分:3.38分

天仙娘娘~劇場版



PlayStation／TAB／TIME POINT／5800日圓

筆者覺得這個麻雀遊戲中最有趣的，是可以使用不同的道具和不同的必殺技來令自己更加容易勝出，不過使用後又覺得自己做得很茧植，真是不知如何是好。在遊戲開始中，玩者可以自由進入固有的六個地方這樣遊戲的自由度大大提高了。但是筆者覺得，遊戲中交代故事發展的方法非敘容易令玩者睡覺。(怪獸)

評分：

- 人物／機械:3分
- 畫面:3分
- 音樂／音效:3分
- 故事:2.5分
- 操作性:3分
- 投入度:2.5分
- 原創性:3.5分
- 難易度:2.5分
- 移植度:——

平均分:2.88分

無可否認麻雀GAME是千篇一律的，當然這一隻亦不例外。這一隻GAME基本上是十分普通，實際上亦真的很普通，只不過是遊戲的主角可以修習得必殺技，和可購入在這遊戲中是接近無敵的道具。遊戲中所謂的天仙娘娘，只是一般的塵脂俗粉，筆者也被那GAME名所騙了。(非洲)

評分：

- 人物／機械:3分
- 畫面:2.7分
- 音樂／音效:2.5分
- 故事:2.3分
- 操作性:2.5分
- 投入度:2分
- 原創性:2.5分
- 難易度:3分
- 移植度:——

平均分:2.56分

毛利元就 誓之三矢

PlayStation／S.RPG／光榮／7800日圓

戰棋是筆者愛玩的遊戲類型之一，《毛利元就》這隻遊戲以戰棋來說已算是不錯的了，其玩法跟同廠的《三國志英傑傳》十分相似。在這遊戲內除了靠作戰所得的經驗值用來升LEVEL外，在城內只要付出少量金錢，便可以升LEVEL，十分便利。而遊戲最大的缺點，不過於在進行攻擊時的表達形式略為單調，整體上也不錯了。(非洲)

評分：
人物／機械：2.3分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：2.2分
移植度：——
平均分：2.75分

這是一個不錯的戰略GAME，OPENING的動畫很美麗，人物設定尚算討好。開戰前的部份很多元化，又可去市雜，又可買武器，真的有點RPG味。說回戰略部份，控制的人物很大很有迫力，唯獨戰鬥時略為簡單了點。對日本歷史有興趣而又喜歡玩SLG的朋友不妨一買。(積奇)

評分：
人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.63分

X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION



PlayStation／FIG／CAPCOM／5800日圓

由於沒有擴充硬件的輔助，PlayStation版的《X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION》不論人物動態和系統被大幅削減，以至讀碟所需時間長也是意料中事。取而代之的新系統雖算不上有很大創意，但想信已是遊戲的最大賣點，在如此機能下造得已算十分不俗，可是廠商又為何要勉強移植這些吃力不討好的來破壞遊戲之原念呢？(KOTARO)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3.38分

終於在PlayStation推出了這一隻遊戲，這遊戲並未如理想，因為它雖然加入了新SYSTEM，但是筆者覺得有違了本來的遊戲特色。就以這個HYPER CANNCEL為例，超必駁超必實在是強得有點過份，玩後覺得是在玩《EX》。原本遊戲最大的特色便是換人系統，是CAPCOM用此SYSTEM的第一隻作品，但是到了PS竟然將此刪除了，將遊戲的最大特色變成最大缺點。(非洲)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3.3分
音樂／音效：3分
故事：2分
操作性：3分
投入度：2分
原創性：3.2分
難易度：3分
移植度：3分
平均分：3分

BATTLE GAREGGA



SEGASATURN／STG／EA VICTOR／5800日圓

RAIZING 96年推出的射擊遊戲《BATTLE GAREGGA》，終於忠實移植至SEGASATURN之上。與街機同樣，遊戲加入同廠的《疾風魔法大作戰》等角色，以及各項設定，令遊戲於形式上更為豐富。此外，遊戲的移植度相當高，畫面並未有因繁複而將處理拖慢，操作性亦十分不俗，是近期較佳的移植作。(KOTARO)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：4分
平均分：3.33分

移植自業務機的射擊遊戲，其難度自然便不會手軟，玩者需要一面回避漫天炮火，一面向敵人作出攻擊。不過，由於背景較為複雜，故此時敘出現不能看見敵機所射出的炮彈，以致多少生命就此虛耗殆盡。此外，玩者更可以更改設定，以能夠使用四架隱藏戰機，的確非敘方便的做法呢。(Agent X)

評分：
人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：——
難易度：3分
移植度：4.5分
平均分：3.14分

最終電車

PlayStation／AVG／VISIT／5800日圓

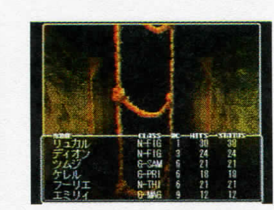
一隻不錯的遊戲，畫面十分迫真，音響效果亦很有氣氛。筆者最欣賞的，是這遊戲並不是以一幅一幅的硬照構成，而是隨時隨地也會有動畫出現。雖然人物的表現只是一個影，但其動作卻十分多變和迫真(當然有樣睇就更好了)。如果是喜歡玩AVG的朋友，這個遊戲確是一個很好的選擇。(積奇)

評分：
人物／機械：1分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2.5
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——
平均分：2.38分

主角乘座尾班車時，列車突然飛站並遇上地震，因此被捲入一段不可思議的事件中……遊戲中的故事變化很多，若只求逃生的話則還算正敘，但愈紳入追查便愈覺得恐怖，雖然基本上是以硬照進行，但每一幕之間經敘會以CG動畫連接，而各種音效亦夠把你嚇一跳。只可惜這類文字式冒險遊戲很難在香港普及，否則對搭慣地鐵的香港人來說，一定能產生共鳴……(J.J)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3.8分
音樂／音效：4.5分
故事：4分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3.73分

WIZARDRY LLYLGAMYN SAGA



PlayStation／RPG／LOCUS／5800日圓

這個巫術系列的合成作品真的不差，不但畫面、音樂、敵人等是重新製作，遊戲內更有英語和日語選擇，真的十分親切。除了新製作的畫面外，更可選回昔日電腦版的畫面(真的很簡單)。筆者唯一不滿的便是遊戲內三集的變化可算少之又少，但如果是喜歡巫術的朋友相信亦一定不會錯過。(積奇)

評分：
人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：3
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：4分
平均分：2.78分

在下是由APPLE-IIe年代開始玩WIZARDRY系列的，可能是之前在SS推出的新一集太令人失望吧，在下反而較期待這個將舊作輯錄起來的PS版，而實際玩起來亦很有當年的感覺，但始終WIZARDRY是一個故事性不太強的遊戲，戰鬥方面卻極花時間，這種遊戲在今天可能就不太適合了。不過，有時間的人只要一旦迷上這遊戲的話，是會為了收集道具而不能自拔的。(J.J)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：4.5分
平均分：3.17分

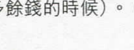


SEGA AGES POWER DRIFT



SEGASATURN／RAC／SEGA／3800日圓

遊戲很有速度感，而這個SATURN版亦能做到完全移植。起伏不定的賽道十分刺激，音樂亦不過不失。可是由於是多年前的作品，整體來說真的十分粗糙，自車大而賽道狹窄，一不小心與賽道碰撞便會放大縮小和回轉，真的越玩越激氣。遊戲難度過高也是其缺點之一，如真是此作品的FANS的話，一買亦無妨（有多餘錢的時候）。（積奇）



評分：

人物／機械：2分
畫面：1.5分
音樂／音效：1.5分
故事：1分
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：4分

平均分：2.17分

又一隻從業務機移植過來的賽車遊戲，當中最大的特色就是每次轉彎的時候，便會根據其彎度來令畫面傾斜。不過，筆者最喜愛的，卻是當車與車發生碰撞而令車失控，"鏈埋"牆邊時的精彩場面(即凌空翻騰三周半等雜技表現)。至於畫面方面，雖然並沒有很大的改動，而且人物及車輛仍舊保持著原版的風味，但對於喜歡這類瘋狂賽車的朋友，便不容錯過。(Agent X)

評分：

人物／機械：2.8分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.6分
故事：——
操作性：3分
投入度：3分
原創性：——
難易度：2.5分
移植度：4.5分

平均分：2.99分

PRISM COURT



PlayStation／SLG／FPS／5800日圓

在第一次接觸這隻GAME時，以為只是一隻十分沉悶的遊戲，結果不出我所料是一隻悶到嘔茄的育成SLG，但這只是在遊戲的初段吧。當筆者將遊戲進行了一段時間後，發覺遊戲都頗為有趣，因為這遊戲的特別EVENT很多，而其遊戲系統亦算獨特。這遊戲雖以美少女排球組為賣點，但女角們只算一般貨色，不過GAME內的戀愛成份不重，只是等女角們追你，而你只要接受便可，這一點是最令筆者費解的。（非洲）

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：2.2分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：2.2分
原創性：2.5分
難易度：2.3分
移植度：——

平均分：2.59分

這遊戲雖然主要是以排球部作為育成模擬的對象，但每逢星期日便會在街上碰到不同的女孩，而且年中亦有不少特別的日子，令玩者不會因育成部分太長而感到太悶。在育成部分方面，由於還要看你在比賽時的戰術運用，因此比一般育成作品需要花更多的心思，加上6名女主角的造型尚算合格，所以若你想選一個育成遊戲來玩的話，這會是一個不錯的選擇。（J.J）

評分：

人物／機械：3.7分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.53分

G.O.D. PURE





PlayStation／RPG／Imagineer／5800日圓

嘩！試過這隻遊戲之後，筆者頓時感動得很，更紳紳相信時光倒流這件事。在這遊戲內竟然可以玩到超任質素的作品，證明PlayStation是可以一機兩用的。雖然這一隻遊戲的畫面有筆者如此的「好評」，幸好遊戲的系統仍不是十分之差，有興趣懷舊的讀者不妨買回家，放進超任內玩吧！（非洲）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：2.5分
操作性：2.3分
投入度：2分
原創性：2.2分
難易度：2.3分
移植度：——

平均分：2.23分

這遊戲給我的感覺很奇怪，雖然背景可說是次世代，但各方面的表現也很「超任」風。遊戲的人物設計並不討好（於地圖內步行更是非敘細小），戰鬥時的畫面亦沒新意。唯可取的是讀碟速度尚算適中，用色和故事方面亦不差。但請不要抱太大期望，一心想着這是超任版會好玩些。（積奇）

評分：

人物／機械：1分
畫面：2.5分
音樂／音效：2分
故事：2.5
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：——

平均分：2.13分

THE HIVE WARS



PlayStation／STG／TRIMARK／6800日圓

筆者在接到這遊戲前本應以為這是一個充滿着《星球大戰》感覺的射擊遊戲，但當筆者玩過後，才發覺這遊戲並不是本來所想的那樣，因為玩者只可以在CG片段中控制瞄準器去射擊從四面八方飛來的敵人，而失去了射擊遊戲可以自由移動的要素。雖然這遊戲擁有漂亮的CG畫面，但都不能補救這一點錯失。（怪獸）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：2.5分
故事：2分
操作性：1分
投入度：1分
原創性：2分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：2.25分

一隻飛機射擊遊戲，當中很多的大戰艦的外形，的確非常之有《星球大戰》的影子。不過，若說到遊戲本身的話，便會發現大戰艦的外表似乎很壯觀，但其中的炮台設計卻非常簡陋，尤其是當玩者擊毀炮台時，那種剪接式的爆炸場面，可以看得令人目瞪口呆。此外，遊戲操作方面亦較差，若玩者是使用手掣來控制的話，便會發現游標的速度甚慢，想擊中敵人？恐怕……。(Agent X)

評分：

人物／機械：2分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：2分
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.19分

STELLAR ASSAULT SS



SEGASATURN／STG／SIMS／5800日圓

《STELLAR ASSAULT SS》是一個近期較為少見的射擊遊戲，因為玩者可以在銀河作360度全方位移動，這樣遊戲的自由度便可大大提高了，另外玩者可以在進行遊戲時感受到著名電影《星球大戰》的戰鬥氣氛。筆者覺得這遊戲的氣氛和操控兩方面雖然都做得不錯，但在可揀選的戰機和對戰這兩方面就比較遜色了。（怪獸）

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：2.5分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.25分

一隻移植自世嘉 Mega Drive的射擊遊戲。當中的畫面固然經過了一定改良，而且效果亦甚為突出，使人覺得今集與舊作有了很大的進步。至於娛樂性方面，遊戲的難度雖然並非太高，但勝在操作容易而且很快便可以上手；加上大量運用了立體多邊形來做一些過場畫面，其效果亦令人驚喜，而且有一點《Star Fox》的味道，總之就是一隻不錯的立體射擊遊戲。(Agent X)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：3分

平均分：2.72分



NECTARIS

PlayStation/SLG/HUDSON 5800日圓

一隻由PC ENGINE移植過來的戰略遊戲。除了加入了3D戰鬥動畫之外，其餘系統均作了非常充實的移植。3D戰鬥畫面的設計雖然不錯，但是看得太多的話便有沉悶的感覺；此外，今集在配樂方面亦較為失色，而且實在十分悶旦。不過，其「New Story」及「Campagin」模式則較有新意，所以一直喜愛此遊戲的朋友便絕對不能錯過。

(Agent X)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：1.5分
- 故事：2分
- 操作性：3分
- 投入度：3分
- 原創性：2分
- 難易度：3.5分
- 移植度：4.5分

平均分：2.83分

這遊戲當年在PC Engine推出時是一個名作，這次移植到PS亦作出了很多強化，但較令人覺得是預算不足下的作品；3D時的戰鬥畫面做得很差，倒不如用回2D還好，音樂亦只能算是一般，這樣的作品很難要求玩家將108版全部完成吧……唯一較可取的是加入了一個自製版圖模式，令玩者能設定一些戰況考驗自己，但整體來説這是一個令人很失望的作品。(J.J)

評分：

- 人物／機械：2分
- 畫面：2分
- 音樂／音效：1.5分
- 故事：——
- 操作性：3分
- 投入度：1分
- 原創性：2分
- 難易度：3.5分
- 移植度：4分

平均分：2.38分

PROJECT V6



PlayStation/SLG/GENERAL ENTERTAINMENT 5800日圓

本人很久以前已經是可算是V6的Fans，現在可以玩到這類型的育成遊戲就更加高興，玩法亦很簡單，令到玩者很容易就上手。另外遊戲內亦收錄了很多質素很高的真人片段，而且還設有Trading Card模式，這樣就可以令玩者和其他的同道中人交換咭牌，略為遜色的是迷你遊戲比較少，整體上算是中上之作。(覺羅)

評分：

- 人物／機械：3分
- 畫面：3分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3分

平均分：2.88分

一隻以真實偶像進行的育成SLG，仲係要育成一班「麻甩仔」，嘩！想起來真的有點嘔心。首先是説這遊戲內的動畫頗多，OPENING的那首歌不錯，在發生特別的EVENT時便有不同的MTV看。其育成的指令不太複雜，但略嫌其指令的變化不大，令人有點單調的感覺。最特別的便是一個儲卡模式，在發生特別EVENT之後，若選對了答案便會得到卡片，而且更可以跟其他的記錄交換卡片，是一個有趣的地方。(非洲)

評分：

- 人物／機械：2.5分
- 畫面：2.3分
- 音樂／音效：2.5分
- 故事：2分
- 操作性：2.5分
- 投入度：1.5分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：2.48分

慟哭之後



SEGASATURN/AVG/DATA EAST/6800日圓

遊戲是一個以電腦AVG作藍本的原創遊戲，人物就由《野野村病院》的人物設計橫田守擔任，基本上已經有信心的保證。雖然遊戲可以算是完全沒有H場面，但單靠遊戲的故事仍然能吸引筆者用心去玩，原因是故意的分岐路線很多，一不小心就可能影響以後的結果。所以這是可以推介給喜愛解謎的玩家，再次令他們動動腦筋。(覺羅)

評分：

- 人物／機械：3.5分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：4分
- 故事：3.5分
- 操作性：3分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3分
- 難易度：4分

平均分：3.5分

《慟哭 之後》是橫田守於《野野村病院》之後，又一注目作品。遊戲中除了角色的設定十分美麗之外，其解謎的難度是要有一定的推理能力才可以解決的。在遊戲的畫面內，任何一件物品都是可以調查的，所以一定要徹底搜查。但是有些地方的解謎點，是很無厘頭的。(非洲)

評分：

- 人物／機械：4分
- 畫面：3.5分
- 音樂／音效：3分
- 故事：3.2分
- 操作性：3分
- 投入度：2.5分
- 原創性：2.5分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.09分

EHRGEIZ



AD/FIG/SQUARE

一個系統非敘新的3D格鬥遊戲，新到連香港的很多機迷也不大懂玩……由於此GAME的系統是由《TOBAL》系列中衍生出來的，故此有玩過《TOBAL》的玩者應該不難適應。唔，其實只要玩者放多點回心機下去，就不難發現這其實是一隻遊戲性十分高的遊戲。除了活用了整個3D格鬥空間外，(其實本GAME的地型變化是比《VIRTUA FIGHTER 3》更明顯)更加插了格鬥GAME甚少有的道具系統。而這些都是非敘有特色及有創意的東西。下次跑去遊戲機中心不要再只專注於較易上手的2D格鬥GAME了，其實3D格鬥GAME也不乏佳作的。(小健健)

評分：

- 人物／機械：4.0分
- 畫面：4.2分
- 音樂／音效：3.8分
- 故事：——
- 操作性：3.8分
- 投入度：3.5分
- 原創性：4.5分
- 難易度：4.1分
- 移植度：——

平均分：3.98分

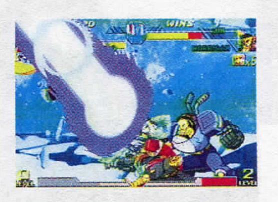
由SQUARE旗下DREAM FACTORY與NAMCO，利用SYSTEM 12共同合作開發的遊戲《GOD BLESS THE RING～EHRGEIZ～》，不論遊戲形式和操作均以一個創新的手法表現，雖然系統複雜，但主要是以《TOBAL》為藍本再加以改良，而最值得一讚的地方，就是活用空間的表現，着實是格鬥遊戲的新嘗試。(KOTARO)

評分：

- 人物／機械：4分
- 畫面：4.5分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：3.5分
- 操作性：3.5分
- 投入度：4分
- 原創性：4.5分
- 難易度：3.5分
- 移植度：——

平均分：3.88分

MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～



AD/FIG/CAPCOM

不經不覺，《MARVEL VS. CAPCOM～CLASH OF SUPER HEROES～》原來已是其《VS.》系列的第三作，今集除人物的可塑性比以往為大之外，畫面效果亦活用得非敘好，而音效主要繼承昔日舊作，予人親切的感覺。至於今集系統改良部份頗多，不但強制AERIAL RAVE的使用，而且追打攻擊方面亦有所修改，相對令遊戲的難度增加不少。(KOTARO)

評分：

- 人物／機械：4分
- 畫面：4分
- 音樂／音效：3.5分
- 故事：3分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3.5分
- 移植度：——

平均分：3.56分

每當我玩起CAPCOM那《MARVEL》系的遊戲時，觳覺得自己是玩當時《STREET FIGHTER 2 DASH》的改版。(即是甚麼葵花寶典、東方不敗)不過玩這隻《MARVEL VS CAPCOM》卻沒有這種感覺。明顯的，這隻遊戲的難度比以往同系列都為高，而且要求玩者有較高的戰術運用概念。如果玩者再是用以前玩《街霸》的「飛道具、對空技交替戰術」來玩的話，不但難以勝利，而且也十分乏味啊。當然不得不提的，就是本GAME有一種給人「人物大集合」的感覺，而這也是個非敘重要的商業元素。(小健健)

評分：

- 人物／機械：3.9分
- 畫面：4.3分
- 音樂／音效：4.2分
- 故事：——
- 操作性：3.8分
- 投入度：4.0分
- 原創性：3.8分
- 難易度：4.5分
- 移植度：——

平均分：4分

小健健



■這是小健健三月上旬在尖沙咀海旁攝的一張照片，大家有發覺相中有甚麼不妥嗎？（明知故問）

在寫這篇鬼東西前，我左思右思的，不停問自己究竟用哪一種語氣去寫它呢？究竟是用平時嘻皮笑臉的寫法，還是用較為嚴肅的語氣好呢？WELL，既然傻乎乎的騙了數期的「編者話」版位，不如今回轉轉風格，不寫些無謂的東西囉，應真的寫「編者話」吧。（也許這傢伙應真寫東西時也是很無謂的）

這是甚麼？！是小健健喜歡的東西啊！

小健健喜歡的動畫

唔，我很喜歡《EVA》哩。

雖然我不大清楚EVA每個部份的英文全寫；雖然我的日文不大靈光，看這套動畫時很多對白也是聽不懂；（連對白都聽不懂，還說甚麼喜歡不喜歡）雖然我沒有花超大量的金錢去買它的商品；（不要撒野了！！你家裏放到一堆堆的是甚麼？！）但是嘛，我也想用自己的角度去分析這套動畫。

另一方面，這片子給了我很多別的動畫給不到我的東西。例如另一種的視覺表現手法；人們那既複雜、但又是衍生自原始單純感覺的行為和心理（明顯的這傢伙是在掉書包）；還有最重要的，是居然可以在片子中找到自己。雖然我已再不是14歲，也不會操EVA，但是我跟我老爸的關係總是很疏離的；雖然十年前可沒有遇上甚麼「第二次衝擊」，但我也習慣了把自己的不愉快收藏着，以開朗活潑的一面示人，其實是保護自己；雖然我不會講法文，好勝心也不太強，但我有時也會拚命的令自己快點成長，不要在人家面前倒下。（其實是很倦的哩）

小健健喜歡的人

小健健最喜歡的人，當然是我自己了。因為我到現在仍認為，如果你連自己也不喜歡的話，是不可能懂得欣賞這世間的東西，更莫說要你付出感情了。然而，我也不是甚麼自戀狂，唔，可說是一個「自愛」的傢伙吧。至於其次的嘛，唔，不是父母雙親、也不是我的家人，是我的女朋友啊。唔，每當我工作得氣結了，想大喊：「我不幹啦！我不再幹甚麼編輯啦！不想趕稿呀！不想做文字苦力呀！」的時候，這個丫頭就會說些話令你鬆下來。雖然明知明天還要活幹、下期還要趕稿，但心裏已經舒服點。

小健健喜歡的地方

哈哈，那當然是我的家啦。有幸的我活在這個比豆腐泡還細的香港，也有自己的房間，我覺得是一件令我感到幸福的事。WELL，雖然地方簡陋，但也帶大家來參觀一下吧。



1. 這是小健健的床，有幸的我很多時都可以在這裏睡覺。床上面是一個使徒型的咕𠱸，我每晚也會攬着它睡的。

2. 床頭燈：有這配置的話，証明我是一個睡前有閱讀習慣的人來。以前中學時代看的大都是漫畫書，現在工作關係，故要多看一些散文或小說這類型的東西了。而旁邊是一幅朋友畫給我的漫畫，畫中人是《聖傳》的阿修羅。

3. 月曆：一個放置得非常危險的月曆，因為很有可能在小健健熟睡時掉下來。不過掛了年多此事也未發生，但願以後都是如此吧，阿門。

4. 又是月曆，而且亦是97年的月曆來，而且掛出來的頁數的2月份，然而我攝影這照片卻是98年3月上旬。這也証明小健健掛了這麼多月曆都是沒用的，因為他根本不會看。

5. 書桌：鏡頭幾乎攝不到的一張書桌。記得是老爸在我小二小三時買下的，至今十多年還好端端，真是非常耐用。不過現在的我已不需再做功課了，故此它的作用變成給我放書籍雜誌。然而在我眼中它是「一年比一年細」的，這感覺很特別。

6. 電視機：人家的電視機是用來看電視的，不過我房中的電視機卻是用來玩遊戲機。但最近不知是否患了職業病，在家中還是不太想玩遊戲機。說起來，我家中的遊戲數目也是出奇的少……。

7. 小健健非常喜歡的兩張海報。這就是CLAMP所繪畫（唔，應該是MOKONA APAPA所畫）的《X》海報。一張是「七個封印」、一張是「七人之御使」。我最喜歡的是這兩張海報的對比、構圖及上色技巧，簡直一絕。這是我在96年去日本看《X》電影版時在「賊船」買的。

後記： 當然，除了這些外，小健健還有很多喜歡的東西，例如自助旅遊的感覺、去吃美味的東西等等。但版面有限嘛，下次有機會再跟大家談吧。

小健健



AGENT X'S FILE EPISODE NO.：8-X01

今期仍在努力死鬥，所以連想說的東西亦一下子便忘得一乾二淨。不過，今週所要面對的事，的確令我有點兒不知所措。

……仍然在努力中，不時何時才能停下來歇一會呢？

星期六，一定全力以赴，雖然毫無準備…… (Glen)

今期到此為止，因為實在太想睡了！

忙與茫的天草四郎 時貞

早陣子大病了一場，弄至躺在家中休息了數天，唉！最慘的是回來後還要趕足數天稿，而且身體又似乎患了另一種怪疾，每隔六個小時左右，肚子就不停「打鼓」，這還持續了數天，不知是何等的一回事呢？唉！還有許多許多的事困擾着我，加起來的打擊真是難以言喻，究竟悲劇向時能遠離我呢？幸好最近結識了一些新朋友，否則……

另外，在最近的一本雜誌中，又看到了一些攻擊他人的說話了，一向不愛好管閒事的我也想說一句：「請你長大吧！」

最後，當然是歡迎《少年街霸II》亞軍兼《街霸III》季軍的新同事——綠毛小春的加入，特別計劃部多添一名猛將了！希望你能夠適應這裏的還境吧！

FROM：魔城城主 AMAKUSA

身心處於半死亡狀態的覺羅

其實現在期期都要通宵工作，不知道是不是自己工作效率的問題，還是甚麼外來因素影響。現在除了日日都對着遊戲機外，根本就沒有任何空閒的時間去做一些自己喜歡的事，就連錄起的電視節目也沒有時間看，大大影響我的心理情緒。而且自己亦漸漸覺得自己所講的事，根本就不是以前覺羅所講的，最重要的是發覺已經開始迷失自我。

積奇的心情

兩星期又過了，公司一年一度的春茗亦已過去。小弟特意在此多謝非洲和小健健，他們獻出了寶貴的肉體為我們服務，使我們的美好回憶得以保留，希望他們的精神得以延續至明年吧（呵呵…）！說回自己，最近想了很多事，發覺有些東西的確是無法挽回的，只怪自己常常做事也漫不經心吧！亦因為這樣，繼續向前便是我現在可做的事了……。

「嗶呼呼！忙透了喲」的福田話——

港台被炮轟，聽者定傷心，為大局講真，百姓應齊心，但願好事者，閉嘴以立品。

今回介紹的唱碟是來自剛舉行復活演唱會不久的 L'Arc~en~Ciel 的第 3 張大碟《True》，除收錄了絕正的《Lies and Truth》外，還有《flower》、《the Fourth Avenue Cafe》和《不會消失的風》等，絕對不遜息於 GLAY 的《BELOVED》。



吃雞的米奇話——

上星期五會議完了，跑了幾個商場，棄下了剛買回來的書之後跑到附近的「故鄉雞店」吃晚飯。走進店內，位子多數是空的，可見生意不算太好。跟櫃台紮馬尾的親切女孩點吃的時候跑來了兩個小子，顯然他們來雞店只是想吃「冰琪琳」而已，我就先點了一個巴辣雞套餐。看上去，雞還是老樣子，鋪上巴辣雞應有的脆皮，只是粟米長了一倍和附送了幾包我喜歡的辣椒鹽而已。令我意想不到的是雞的味道，雞皮脆脆的，皮下是一層紅紅的辣味粉，鹹味和辣味配合得當；雞肉也出奇的幼嫩，吃的時候還有溫熱的雞油流出來，配合辣椒鹽簡直是一絕。我平時不太喜歡吃雞胸肉，但那塊差不多有我手板那麼大的雞胸肉卻給我一下子攏平了。最後，來一條我喜歡的粟米作甜品，完美的一餐便結束。

本來想多點一個，不過最後還是打消了念頭，只怕吃多了壞了印象。好東西還是留在心　的好，包括那杯冰琪琳。

你也想到那店子吃雞和冰琪琳嗎？可惜，那店子不是在香港。

清心的黑龍話

塵歸塵，土歸土

聚是緣，分是緣

世上萬事萬物盡皆天意

生亦死，死亦生

無極無盡

善哉，善哉

又驚又喜呢殊話…

嘩嘩嘩…呢個星期有好多嘢好得人驚，又有好多嘢好得我喜哦！

驚乜？我啱啱先趕完 8 版嘢，計番我足足 40 個鐘冇訓過覺啦…哇哇哇 ~~~

喜乜？出糧都唔喜？！你傻㗎？！仲有春茗嗰日我哋中獎三人組呢…呵呵呵 ~~~

話時話，我應該叫做"啦殊"定係"呢殊"呢？！呢個問題都困擾咗我好耐吓囉…

今期為大家刊出鐵甲萬能俠英文版主題曲的歌詞！水木一郎叔唱得好！

マジンガーZ ENGLISHバージョン

Castle of black iron, to the stars, heavens above
Super robot go, Mazinger Z go!
Super robot-warrior, fight for you and me
Valorous hero, pilder ON!
Powerful rocket-punch, destroy enemy!
Fier it, finish it, breast of fire!
Mazin-go, Mazin-go, Mazinger Zeeeeedddd!
Castle of black iron, destroy mountains tall
Super robot go, Mazinger Z go!
Faith honor purity, fight for you and me
Peace our only wish, pilder ON!
Strike true on target, missile punch!
Fire it, finidh it, breath of hurricane!
Mazin-go, Mazin-go, Mazinger Zed!

非洲 -JELLY 慘劇第三話（DEATH & REBIRTH）

首先同大家分享一下上期稿尾的慘況。想起上個星期筆者正染上感冒，而且燒得很厲害，本來打算在家中休養，但一想起還有很多稿未清，結果便返回 OFFICE 趕工，只可惜進度未如理想。直到很夜，在起程回家時才發現傾盆大雨，而最可憐的竟然是無帶遮，唯有在 OFFICE 內過夜吧。起初不覺得有什麼不對勁的，但是筆者正是抱恙，加上恐怖的頭痛，令筆者有點想死的感覺，而我也掙扎到第二天。整整一晚無睡，早上還要上課，呀……救命呀。放學後又匆匆趕回公司，直到凌晨三點終於搞掂了，但是筆者已陷入無意識狀態，以為自己已登極樂，幸好 NASH 在危急關頭叫醒筆者，小命才得以保存。香港人是無情的，當人們眼看一位弱小青年暈在一角，只剩半條人命都無人會關心你的，回到班房筆者立即倒下（睡着了），醒後便再回公司開會，進入最後階段了，到了六點半筆者終於可以回家了，結果睡了一整天，簡直有死過返生那妙不可言的感覺。

ZAC「編姐（姐）話」第六回

姓名：吉永千夏／出生日期：1975-8-2 • 獅子座／A 型血／三圍：85 • 59 • 88 ／身高：173cm ／興趣：做甜品／所屬車隊：KAMOME SERVICE



說 MS 的 MS 話（VER：3.0）——

上星期三的春茗，有不少人得到豐富的獎品，相反，亦有不少人…唉…MS 是其中之一，正所謂「有得必有失」（雖然甚麼都得不到），無謂這麼計較。不過新的「死神」高達模型，行貨都差不多推出，買給自己作補數，現在送些資料給大家啦！

機名：GUNDAM DEATHSCYTHE HELL
型號：XXXG-01D2
身高：16.3M
體重：7.4 T
武器：VULCAN × 2／BEAM SCISSORS × 1／HYPER JAMMER × 2



遊戲誌比賽事件最終回和小小怪獸大大改名事件

■ 筆者本應在上個星期的三週年晚宴上暗殺其他參賽者，但後來因對手太強的關係而令任務失敗了，不過筆者在晚宴前的抽獎中意外地獲得一件獎品，但筆者是不會說出獎品是甚麼的。

■ 首先筆者向大家說一聲"對不起"，因為筆者開始在《遊戲誌》工作時，想不到一個可以代表筆者自己的筆名，而腦海中只有"怪獸"這個名字，所以筆者選用了這個作為筆名。現在筆者經過心思熟慮後，終於決定改用"怪…傑"為筆者的筆名，而筆者選用這個名字的原因，就要讀者自己諗諗啦？？？？

綠毛小春 維也納 ——亂入之章

大家好！小春乃首次撰稿，各位請多多包涵。首先要多謝所有曾經或意圖或企圖幫助小春的人，多多多的謝（名字太多未能盡數在此道謝，心感抱歉）。雖然名字長了一點，但名字的來源是有點故事的，請勿見怪。其實 綠毛小春的名字也曾經出現過好幾次於《遊戲誌》中，而此「雅號」亦是《遊戲誌》中某大恩公所賜，然而此大恩公乃是一名胸懷計算機之黑武士，所以 綠毛小春亦相當於一個姓氏一樣。而 維也納是本人一直於業務機中心的小別名，所以大家可以直呼本人的名字 維也納，各位請多多指教。

維維現在的主要工作乃相關業務機之文章，希望維維儲備多年的業務機實戰經驗能盡數派上用場，貢獻讀者、貢獻社會、貢獻地球、貢獻銀河系 • • •

P.S. 新衛星中的戰士們好嗎？康樂的也不錯吧！

下期會做大編者話嘅 J.J 話：

◆ 上期書趕完之後因為自己懶，結果阻遲了《BIOHAZARD 2 追加資料集》的製作，原定3月1日的出版日要推遲3日，實在很對不起大家……

◆ GAME+ 霸王丸在不斷的努力下，其 UO 的角色終於獲得 GREATLORD 的稱號，可喜可賀，反觀自己那名礦工已經兩星期沒出動了……

◆ 兩個星期前，我失去了一些很重要的東西，但之後卻結識了一班很特別的朋友，可惜一直也要趕稿，連整理心情的時間也沒有，希望做完這期書後可休息一會吧。

◆ 多謝阿發送的川貝枇杷膏、再次多謝馬基的畫，這次所畫的是否 SENTIMENTAL 的女角？買到 DESIRE 及畫集了沒有？

KOTARO 話——

在街上，一名失聰的男子與另一名普通的少女以手語交談，正當相方交談得慶高彩烈的同時，然而卻不知道四周的人們，正用着奇異的目光注視他們。不久，被失聰男子所察覺，令他將交談突如地停下來，而少女便用手語問道：「發生甚麼事？」

男的回道：「不行！這樣妳也會成為聾子。」

少女道：「不打緊，別理會人家的想法。」

男的臉色一沈，以純熟的手語道：「不打緊，因為妳不是聾子！」

「我不用別人的同情，而我亦不是滿足妳好奇心的工具！」

聽罷後，少女眉頭緊縮地道：「原來是真存這麼大的分別？聽到聲音，與聽不到聲音，原來我和你之間真存在這麼大的距離？就是因為有分別，所以才更想去清楚你、了解你！而我對你的並不是同情，而是……」

……（良牙無言）（編代筆）



CAPCOM®

有關《BIOHAZARD 2》的重要聲明

CAPCOM ASIA與CINEASTE INT'L早於1997年12月達成合作協議，由CINEASTE INT'L為CAPCOM ASIA製作一本與遊戲《BIOHAZARD 2》同時發售的攻略本《BIOHAZARD 2攻略全書》，雙方並同時訂立了對其他傳媒的報道規制表，當中包括隱藏模式和秘技的公布日期、攻略的報道時間表和報道形式限制。這份規制表在雙方達成協議後經已立即透過CAPCOM ASIA知會各與CAPCOM ASIA有聯絡的傳媒，在獲得CAPCOM ASIA提供資料時需遵守報道規制，各傳媒亦表示願意遵守。

然而近日多份與CAPCOM ASIA有聯繫的遊戲雜誌在製作《BIOHAZARD 2》攻略時，以各種形式違反規制，破壞了雙方達成的協議；此外，更有其他遊戲雜誌在未得CAPCOM ASIA授權的情況下，隨便刊載有關《BIOHAZARD 2》規制範圍內的內容。

訂定規制表的目的，是在肖像權持有人向傳媒提供報道資料的同時，表明刊載該等作品的有關文章時的守則，以保障專利產品生產商的利益，令產品的銷售和宣傳得到最佳效果。這是一種傳媒與肖像權持有人之間的協議，違反規制表除了破壞雙方的互信互利關係外，更有侵犯肖像權之嫌。

我們對部分與CAPCOM ASIA有聯絡的遊戲雜誌公然違反規制表的事深表關注，認為這種行為不單違反了雙方的協議，對一直遵守規制的雜誌不公平，更間接鼓勵不法分子肆意侵犯肖像權，對市場做成不良影響。而對未經CAPCOM ASIA許可而擅自刊載有關《BIOHAZARD 2》文章的遊戲雜誌，我們更認為這是侵犯肖像權的行為，必須加以遏止。

我們經已向該些遊戲雜誌作出投訴，並正研究採取進一步行動；以表明我們對維持市場正常運作的決心。

CAPCOM ASIA CO., LTD.
CINEASTE INT'L LTD.
聯合聲明







全　新
64 BIT 電視遊戲機
專用 CD 光碟機

超特異功能

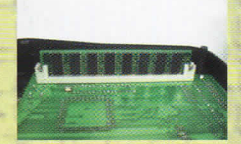
＊金手指密碼對應。
無敵，選關及不死身
等秘技，任君選擇。

特別價格
~~$2,XXX~~
$1,399

選用高質數及高科技之零件

採用高科技及穩定之 ASIC，減少線路上干擾，將效能發揮至極限。選用正規電腦上之 RAM MODULE。用戶可自行 UP-GRADE。





可外接電腦及耗電量極低

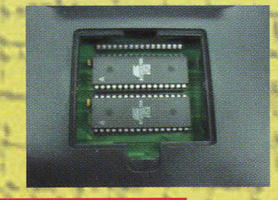
可外接電腦，使功能發揮更大使用普通火牛耗電極少，更加穩定。



I/O. PORT　　DC INPUT

BIOS 容量可擴充

預設 BIOS 更換窗口，將來可更換及使用更大之容量及 UP-GRADE 需要。



免用轉換插，全球適用

開機時可直接放在 CD64 機上，免用轉換插，適合，歐洲，美國及日本機種。



真正之模擬器 EMULATOR,

所有功能，直接用手掣操作免除所有額外按掣，WINDOW 式畫面設計，使用方便。



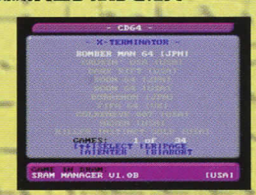
可顯示 FILES 上之遊戲名稱

FILES 上之遊戲名稱，一目了然



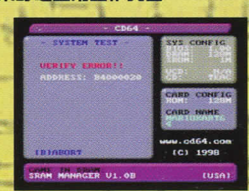
獨有金手指功能

獨有金手指功能，內置金手指密碼，用戶亦可自行輸入密碼，無敵，選關及其它秘技任君選擇，最多同時可選用無限個秘技，比 ACTION REPLAY 更厲害更免除購買金手指咭之花費



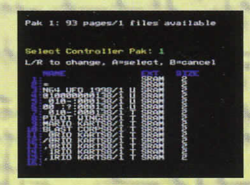
自行測試功能

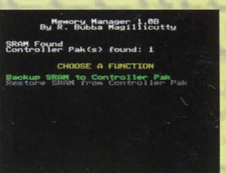
CD64 之自行檢查，可準確測試本身之正常工作與否。



SRAMSAVE 電池記憶儲存功能

可將 SRAM SAVE 電池記憶儲存下來，一個普通 256K RAM CARD 可儲存 15 個 SAVE。配合其它程式，最多可儲存 256 個 SAVE。





無間斷記憶保存功能

熄機後，可保存遊戲資料，下次毋須再 LOAD CD，而避免 CD ROM「提早玩完」。

提供軟件輔助

日後本公司提供軟件輔助程式，可使 CD 64 功能發展至無限。



INTERNET 上網技術支援

國際互聯網上技術支援，提供最 UP -DATE 之資料。

盒帶資料顯示功能

盒帶上之遊戲名稱，容量一一顯示。

用戶可自行 UP-GRADE

使用 FLASH ROM 作為 BIOS，用戶只須透過讀碟或連接電腦便可自行 UP-GRADE。

萬用 CD FORMAT

兼容其它碟種。

＊本公司現提供換機服務。

http //: www. cd 64. com



HYPER
PC
PLAYER
電腦遊園地
隨書附送搞機秘笈
令你的電腦變成最強遊戲機
1996年
《遊戲誌》帶領機迷進入
次世代遊戲機時代
原價港幣12元
創刊驚喜價
每本港幣8元正
1998年3月4日
全城進入電腦開心新世代
絕對抵睇嘅好玩電腦娛樂雙周刊
Hyper PC Player電腦遊園地誕生!!
好玩到反転再反転!!
電腦初哥
上網打機唔識教到你識
發燒高手
軟硬新資訊，情報快而準
至IN網友
網上娛樂資源完全搜羅
密切留意
創刊大抽獎非同小可